



GUÍA DEL MUNDO DEL ARCHIVO DE LAS TORMENTAS™

UN COMPENDIO DE SABER Y LIBRO DE ILUSTRACIONES PARA
EL ARCHIVO DE LAS TORMENTAS® DE BRANDON SANDERSON









COSMERE[®]
JUEGO DE ROL

GUÍA DEL MUNDO DEL ARCHIVO DE LAS TORMENTAS[™]



COSMERE®

JUEGO DE ROL

EL JDR DEL COSMERE® es una creación de Brotherwise Games y Dragonsteel Entertainment.

Producción ejecutiva: Brandon Sanderson

Producción: Isaac Stewart y Dan Wells

Dirección creativa: Johnny O'Neal

Dirección del libro *Guía del mundo del Archivo de las Tormentas*:

Lydia Suen

Diseño: Max Brooke, Andrew Fischer, Imogen Gingell, Laura Hirsbrunner, Ross Leiser, Amber Litke, Sadie Lowry, Meric Moir y Johnny O'Neal

Edición: Laura Hirsbrunner

Edición de continuidad: Karen Ahlstrom

Cantamundos: David Behrens, Joshua Harkey, Eric Lake, Ben Marrow, Ian McNatt y Evgeni "Argent" Kirilov

Coordinación de sensibilidad: Basil Wright

Consultoría de sensibilidad: Em Carlson, Daniel Delgado, Jayrod P. Garrett, Hinahina Gray, Neha D. Patel y Basil Wright

Consultoría de accesibilidad: Chris Hopper

Revisión: James Kauffman, Eli Scovill y Samson Soulsby

Marca y marketing: Adam Horne, Matt Molandes y Jillian Schumacher

EQUIPO DE DIRECCIÓN DEL JDR DEL COSMERE

Dirección de diseño: Andrew Fischer

Dirección de escritura: Lydia Suen

Dirección de edición: Laura Hirsbrunner

Dirección de proyecto: Lyla McBeath Fujiwara y Anthony Joyce-Rivera

Dirección artística: Katie Payne

Diseño gráfico: Gordon McAlpin

Concepto artístico: Marie Seeberger

Ilustración de cubierta: Ekaterina Burmak

Ilustraciones interiores: Steve Argyle, Anthony Avon, Tom

Babbey, George Bennett, Marius Bota, Beniamino Bradi, Bruce Brenneise, Darren Calvert, Valeria Casale, Daarken, Artem Demura, Jason Engle, Micah Epstein, Logan Feliciano, Donato Giancola, Yevgen Gozhenko, Antti Hakosaari, Kelley Harris, Austin Hartell, Amirul Hhf, Joel Chaim Holtzman, Audrey Hotte, Ari Ibarra, Svetlana Kostina, Christina Kraus, Romain Kurdi, Linda Lithén, Clint Lockwood, Howard Lyon, Erel Maatita, Julia Maddalina, Adam J. Marin, Nozomi Matsuoka, Ben McSweeney, Miranda Meeks, Maxime Minard, Andrea Tentori Montalto, Artur Móscas, Scott Murphy, Stephen Najarian, Irina Nordsol, William O'Brien, Kevin O'Neill, Gal Or, Karla Ortiz, Katie Payne, Anna Pazyniuk, Petar Penev, Gerva Perez, Sami Rytönen, Caio Santos, Dan Dos Santos, Esther Schrader, Deandra Scicluna, Marie Seeberger, Stephen Shan, Kevin Sidharta, Jason Smith, Isaac Stewart, Florian Stitz, Darko Stojanovic, Sonderflex Studio, Randy Vargas, Magali Villeneuve y Kii W

Equipo artístico de Dragonsteel: Shawn Boyles, Rachael Lynn Buchanan, Anna Earley, Hayley Lazo, Jennifer Neal, Ben McSweeney y Priscilla Spencer

EDICIÓN EN CASTELLANO

Edición: Vanessa Carballo

Traducción: Santi Güell

Revisión: Eduard Roca

Coordinación de traducciones: Jordi Zamarreño

Adaptación gráfica y maquetación: Darío Pérez Catalán

© 2025 por Brotherwise Games, LLC. Basado en las novelas de El Archivo de las Tormentas® de Brandon Sanderson, copyright © 2010, 2014, 2017, 2020, 2024 por Dragonsteel Entertainment, LLC, y usado bajo la autorización expresa de Dragonsteel Entertainment, LLC.

Sistema de juego Plotweaver™ © 2025 Brotherwise Games, LLC.

Dep. legal: B 15097-2025

Impreso en Standart Impressa

Versión v1.02



CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN

Cómo usar este libro	2
Sobre el Cosmere.....	2

CAPÍTULO 1:

EL MUNDO

Ecosistema de Roshar	5
Cultura de Roshar	5
Altas tormentas y luz tormentosa.....	7
Flora.....	10
Fauna.....	13
Spren.....	15
Potenciación	19
Ciencia y tecnología.....	20

CAPÍTULO 2:

NACIONES Y CULTURAS

Habitantes de Roshar	27
Alezkar	28
Herdaz.....	36
Imperio azishiano.....	40
Iri y Rira.....	48
Islas Reshi.....	51
Jah Keved.....	54
Kharbranth y las Tierras Heladas.....	58
El Lagopuro y su entorno.....	61
Picos Comecuernos.....	64
Shinovar	67
Thaylenah	70
Cantores y oyentes	72

CAPÍTULO 3:

COSMOLOGÍA Y RELIGIÓN

Adonalsium	81
Sistema roshariano	82
Otros mundos.....	84
Las tres Esquirlas de Roshar.....	86
Heraldos.....	90
Los Deshechos	95
Religiones principales.....	98

CAPÍTULO 4:

HISTORIA DE ROSHAR

Marco histórico.....	105
Prehistoria	106
Épocas Heráldicas	108
La Era de la Soledad	112
La Verdadera Desolación.....	116

CAPÍTULO 5:

ALIADOS Y ORGANIZACIONES

Cómo usar este capítulo	123
La coalición de monarcas	124
Jasnah.....	126
Kaladin y el Puente Cuatro	128
Shallan	130
Szeth.....	131
Renarin	132
Lift.....	133
Venli.....	134
Navani.....	135
Las fuerzas de Odium.....	136
El Diagrama.....	139
Los Sangre Espectral	140
Rompedores del Cielo.....	143
Hijos de Honor	145
Cantamundos.....	146

CAPÍTULO 6:

PUNTOS DE INTERÉS

Cómo usar estos lugares	149
La Alezkar ocupada.....	150
Rall Elorim	154
Las Llanuras Quebradas	158
Urithiru	161
Campamentos de guerra.....	164

CAPÍTULO 7:

SHADESMAR

Geografía.....	169
Los spren de Shadesmar	173
Cómo viajar a Shadesmar	175
Aventuras en Shadesmar.....	177
Escenas de Shadesmar	179

CAPÍTULO 8:

ADVERSARIOS Y BESTIARIO

Cómo usar los adversarios.....	183
Abismoide	187
Asesino.....	189
Bandido	190
Brillante señor.....	191
Cantor.....	192
Caparácero	194
Chull.....	195
Ciudadano	196
Delincuente	198
Enjambre de cremlinos.....	200
Escudero.....	201
Esencia de Medianoche	203
Espinablanca.....	205
Fervoroso	207
Fusionado.....	208
Guardia.....	226
Insomne (aimiano).....	227
Khornak	229
Larkin.....	230
Portador de esquirlada.....	232
Portador del Polvo	235
Regio	239
Rompedor del Cielo.....	244
Ryshadio.....	247
Sabio moldeador de almas	249
Sabueso-hacha.....	251
Sangre Espectral	252
Servidor de Yelig-nar.....	254
Soldado.....	256
Spren de Shadesmar.....	260
Tronador.....	262
Yu-nerig.....	264

APÉNDICE A:

GLOSARIO Y PRONUNCIACIÓN

268

APÉNDICE B:

ÍNDICE DE CONJUNTOS DE ESTADÍSTICAS... 270

APÉNDICE C:

ÍNDICE ALFABÉTICO DE TÉRMINOS ... 271



INTRODUCCIÓN

Eruditos del Cosmere,

Roshar es un planeta imponente, majestuoso y tempestuoso. Modelado de forma única por tres Esquirlas, presenta características de Odium, Honor y Cultivación. El conflicto inherente entre los poderes de las tres Esquirlas ha llevado a un ciclo de destrucción y guerra, pero también ha fortalecido a las personas y bestias que logran sobrevivir en este mundo inhóspito.

El pueblo indígena de Roshar, los cantores, entonan los ritmos del mundo y cambian de forma para adoptar nuevos roles a medida que se enfrentan a peligrosas amenazas. Los humanos, que llegaron a Roshar hace mucho tiempo, se maltratan y subyugan unos a otros y a los cantores, guiados por la avaricia y una mano invisible de animadversión. Mientras tanto, las altas tormentas intensamente Investidas barren su único continente, renovando la tierra, pero destrozando a quienes no prestan atención. Después de cada tormenta, el terreno reseco se despierta a medida que se despliegan las enredaderas y salen los grancaparazones.

Si vienes de visita, trae ropa de abrigo; aunque sea inútil contra las altas tormentas mortíferas, la necesitarás para el descenso desde los Picos Comecuernos. Sé especialmente prudente durante tu estancia, porque la Verdadera Desolación se vuelve más terrible cada día. Si se permite que Odium consuma este mundo, su hambre no quedará saciada. Continuará su voraz conquista a través del Cosmere hasta que no quede nada. La única forma de detener semejante hostilidad bárbara es con la unidad, algo que escasea entre los habitantes de este mundo, que se han vuelto unos contra otros a medida que se intensifica la guerra global contra las fuerzas de Odium.

El destino del Cosmere pende de un hilo. Consulta mi investigación en estas páginas para guiarte. Aquí hay héroes, los Caballeros Radiantes. Aunque han fracasado muchas veces antes, sus fracasos contienen la respuesta a la salvación, si son lo suficientemente humildes y valientes para capear la tormenta.

—Khrissalla

PROFESORA DE ESTUDIOS ARCANOS

*Rholinar asediado por Fusiónados
y la tormenta eterna.*

CÓMO USAR ESTE LIBRO

La *Guía del mundo del Archivo de las Tormentas* es un complemento del *Manual del Archivo de las Tormentas* para el JDR del Cosmere. Si eres directora de juego, puedes valerte de la información de estos capítulos para ambientar partidas en casi cualquier lugar de Roshar, tanto en el Reino Físico como en el Cognitivo, y desafiar a tus jugadores con emocionantes adversarios. Si eres jugador, puedes utilizar la información sobre naciones y culturas para añadir profundidad al trasfondo de tu personaje, y luego utilizar los relatos de acontecimientos históricos para establecer metas que motiven sus heroicas aventuras. Incluso si no vas a jugar al JDR del Cosmere, cualquier aficionado de *El Archivo de las Tormentas* puede disfrutar de la información recopilada y de las nuevas perspectivas que ofrece esta guía magníficamente ilustrada de Roshar.

La información de este libro se divide en las siguientes secciones:

Introducción. Esta sección te ofrece una visión general de este libro y algunos conceptos básicos sobre el Cosmere.

Capítulo 1: El mundo. Aquí podrás profundizar en la ecología y la magia de Roshar con información sobre la flora y la fauna del mundo, las altas tormentas y la luz tormentosa.

Capítulo 2: Naciones y culturas. Información sobre las principales civilizaciones de Roshar, incluidos importantes puntos de contacto culturales, militares, económicos y políticos.

Capítulo 3: Cosmología y religión. Aquí se describen los dioses del mundo, otras fuentes de poder extraordinario y cómo las religiones organizadas las interpretan y veneran.

Capítulo 4: Historia de Roshar. Los principales acontecimientos mundiales, desde la antigüedad hasta la Verdadera Desolación, incluyendo el análisis de relatos históricos falsos y las verdades redescubiertas que se esconden tras ellos.

Capítulo 5: Aliados y organizaciones. Presentación de los personajes clave de las novelas, con sugerencias sobre cómo incorporarlos a las partidas y recompensar a los personajes jugadores que se alíen con ellos.

Capítulo 6: Puntos de interés. Descripciones de algunos de los lugares más sugerentes de Roshar para las campañas, incluyendo detalles regionales, ganchos de aventura e inspiración para escenas.

Capítulo 7: Shadestmar. Información útil para aventuras en el Reino Cognitivo, con descripciones de su terreno, habitantes y peligros únicos.

Capítulo 8: Adversarios y bestiario. Perfiles de muchas de las criaturas que viven en Roshar, incluyendo características que la directora de juego puede usar para desafiar o ayudar a los personajes jugadores.

Apéndice A: Glosario y pronunciación. Términos rosharianos importantes, cómo se han traducido y su pronunciación.

Apéndice B: Índice de conjuntos de características. Una lista alfabética de conjuntos de características y su número de página.

Apéndice C: Índice alfabético de términos. Referencias a las páginas donde puedes encontrar información importante sobre los términos principales.

ACONTECIMIENTOS DE LAS NOVELAS

Este libro abarca las cinco primeras novelas de *El Archivo de las Tormentas* e incluye datos de esos libros que podrían afectar a su lectura. A menos que se especifique lo contrario, cada capítulo describe el mundo tal y como existe durante el año siguiente a *Juramentada*, cuando los Radiantes regresan y las fuerzas de Odium se extienden por Roshar. Los acontecimientos de *El ritmo de la guerra* y *Viento y verdad* se tratan principalmente en el capítulo 4 y en recuadros de los demás capítulos.

ADAPTACIÓN DE EL ARCHIVO DE LAS TORMENTAS

A la hora de adaptar *El Archivo de las Tormentas* a un juego de rol, se ha puesto muchísimo esmero por permanecer fieles a Roshar y al Cosmere. El nuevo acervo y poderes descritos en este libro son canónicos, desarrollados codo con codo con Brandon Sanderson. Sin embargo, se han hecho algunos ajustes para que el universo encaje con el medio de este juego colaborativo. Por ejemplo, algunos poderes flexibles de los Radiantes se han codificado en efectos mecánicos específicos; algunas palabras se escriben con mayúsculas de manera distinta para mejorar la claridad; y hay aspectos del acervo por los que se pasa muy de refilón para así proteger las sorpresas de las novelas para aquellas personas que las vayan a leer por primera vez. Este juego es simplemente unos cimientos sobre los que construir, así que elige los elementos que más te gusten: a partir de ahora te vas a embarcar en aventuras que tienen lugar en tu propio Roshar.

SOBRE EL COSMERE

Una descripción del Cosmere llenaría bibliotecas enteras, pero como estás leyendo este manuscrito, seguramente los tuyos ya saben mucho al respecto. En resumen, el Cosmere abarca todo lo que existe. Todos los mundos, reinos, poderes y pueblos encuentran cabida en algún lugar del Cosmere (consulta el capítulo 3 para más información sobre el lugar que ocupa Roshar en el gran Cosmere).

INVESTIDURA

La Investidura es la energía indestructible que impregna todo lo que existe en todos los mundos. Toda la Investidura deriva de Adonalsium, el poder mismo de la creación (ver “Adonalsium” en el capítulo 3).

Aunque la Investidura fluye a través de todos los seres vivos, algunas criaturas están Investidas, es decir, especialmente dotadas de una mayor concentración de esta energía. Algunas criaturas Investidas pueden incluso verter una parte de su poder en un objeto, haciendo que quede Investido y obtenga propiedades únicas.

Una persona no necesita entender la Investidura, ni siquiera saber que existe, para hacer uso de su poder. La Investidura se manifiesta de forma diferente en los distintos mundos, y su sustancia también cambia en los Reinos Físico, Cognitivo y Espiritual. En el mundo de Roshar, la Investidura se manifiesta principalmente como el vapor luminiscente conocido como luz tormentosa (ver “Luz tormentosa” en el capítulo 1).

ESQUIRLAS Y ASTILLAS

Roshar ha sido moldeado por tres Esquirlas: Cultivación, Honor y Odium. Estas Esquirlas son fragmentos de divinidad a los que la mayoría de los mortales consideran dioses. Cuando una Esquirla se divide (ya sea voluntaria o involuntariamente), se Astilla en pedazos aún más pequeños; los spren de Roshar son un ejemplo de Astillas. Para más detalles sobre Esquirlas y Astillas, consulta “Esquirlas de Adonalsium” en el capítulo 3.

LOS TRES REINOS

Todo lo que existe en todos los mundos lo hace en tres reinos: el Físico, el Cognitivo y el Espiritual. Las mentes mortales tienen dificultades para comprenderlo, pero los reinos pueden conceptualizarse como si el Reino Físico fuera el cuerpo, el Reino Cognitivo la mente y el Reino Espiritual el alma.

REINO FÍSICO

El Reino Físico es el reino de los aspectos tangibles de la realidad, donde se encuentran las partículas, la masa y los planetas. Este reino es lo que los mortales conciben más fácilmente como realidad.

REINO COGNITIVO

El Reino Cognitivo es el reino del pensamiento, donde se encuentran los aspectos cognitivos de los seres vivos y las cosas inanimadas. Puede dar forma a los conceptos puros de las cosas, incluso a los del Reino Espiritual que normalmente no tienen forma. Este reino, que a menudo se conoce como Shadesmar, se analiza con más detalle en el capítulo 7.

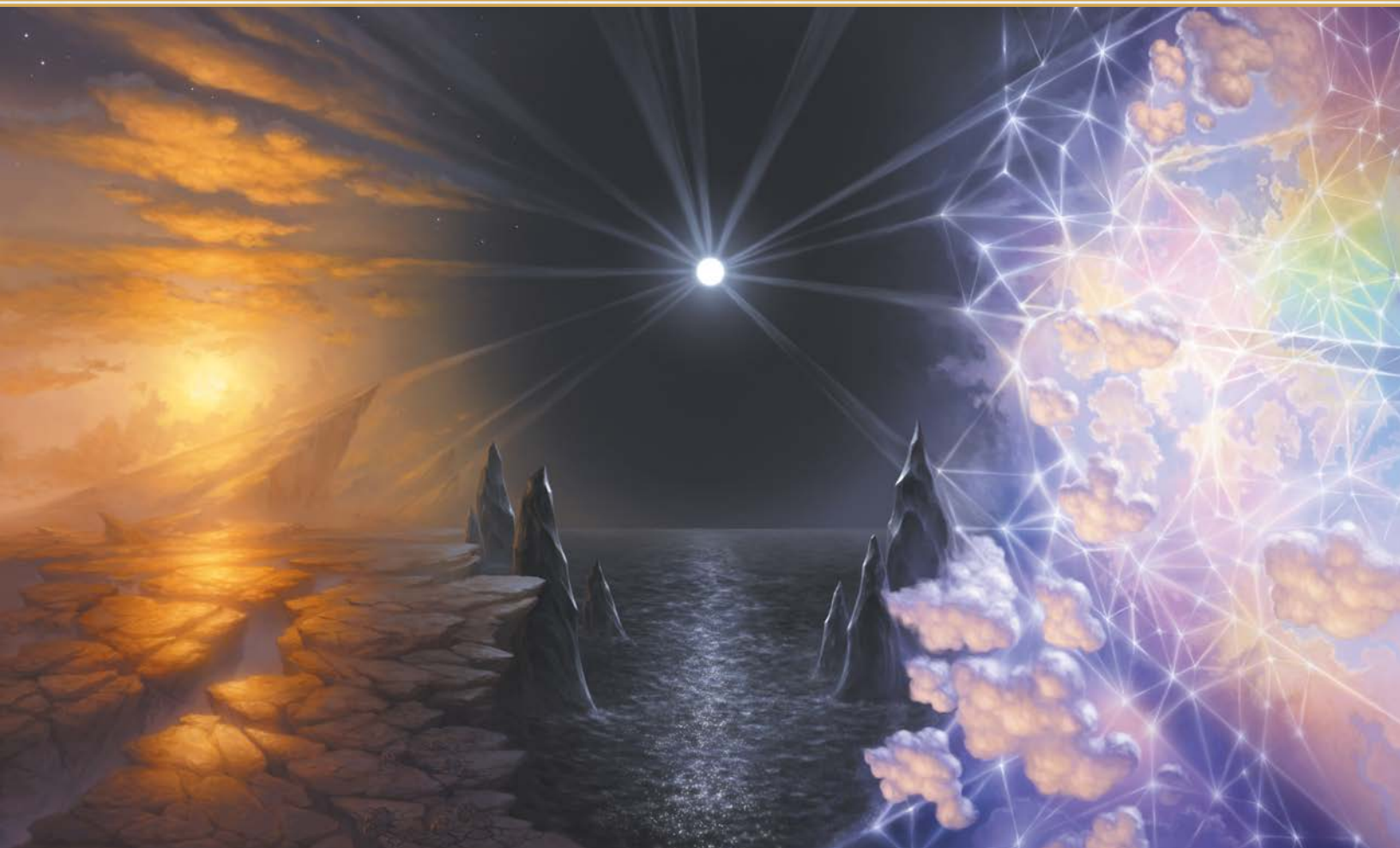
REINO ESPIRITUAL

El Reino Espiritual es el reino atemporal de la esencia de las cosas, donde se encuentran conceptos como la Identidad y la Conexión. Aunque ese reino está al margen del espacio y el tiempo, todo lo que existe tiene un aspecto Espiritual. Independientemente de cómo se manifiestan estos aspectos en los otros reinos, en el Espiritual tienen su forma más verdadera.

PERPENDICULARIDADES

Aunque los tres reinos suelen estar separados, es posible hacer que se unan, generalmente en un lugar con gran Investidura, formando una perpendicularidad que permite viajar entre reinos. La mayoría de las perpendicularidades son creadas por las Esquirlas.

LOS REINOS FÍSICO, COGNITIVO Y ESPIRITUAL





EL MUNDO

A COSADO POR UN CICLO INTERMINABLE DE VIOLENTAS tormentas y poblado por fragmentos del poder de la creación, Roshar es un mundo moldeado por matemáticas divinas y colmado de Investidura. Este capítulo ofrece una visión general de Roshar: un mundo peligroso aunque de belleza única, imbuido de magia fascinante y lleno de formas de vida extraordinarias.

ECOSISTEMA DE ROSHAR

En Roshar, las altas tormentas y los spren interconectan toda la vida. La flora y la fauna nativas del mundo proliferan a pesar del clima severo, e incluso gracias a él, ya que han desarrollado notables protecciones como caparazones y conchas protectoras. Las altas tormentas depositan sedimentos llenos de nutrientes que sustentan a las criaturas rosharianas, alimentando las gemas corazón que albergan en su interior y permitiéndoles formar vínculos simbióticos con los spren (ver “Spren” más adelante en este capítulo). Como resultado, la fauna prospera y los spren rozan el Reino Físico.

CULTURA DE ROSHAR

En Roshar viven varias especies inteligentes, las más destacadas de las cuales son los cantores y los humanos.

Los cantores son autóctonos del mundo. Con armadura de caparazón y la capacidad de transformar su cuerpo en formas útiles al unirse con los spren, los cantores están naturalmente adaptados al clima, al terreno y a otras formas de vida nativas de Roshar. Para más detalles sobre los cantores, consulta “Cantores y oyentes” en el capítulo 2.

Los humanos evolucionaron en circunstancias muy diferentes antes de trasladarse a Roshar, por lo que no están tan bien adaptados a su entorno. Colonizaron las regiones que eran más compatibles con su especie y, a medida que continuaba su conquista, aprendieron a protegerse de las condiciones más adversas.

MEDICIÓN DEL TIEMPO

El año roshariano tiene quinientos días y su final está marcado por las dos primeras semanas del Llanto.

EL RITMO DE LA PAZ DE LOS CANTORES

Los cantores miden el paso del tiempo de forma intuitiva sintonizándose con el Ritmo de la Paz, un ritmo planetario que está en constante movimiento para quienes son capaces de oírlo. Sus suaves latidos varían en ciclos superpuestos. El primer ciclo está ligado a los tonos puros del propio Roshar. El segundo se sincroniza con el Sosiego, un fenómeno meteorológico que ocurre cada quinientos días. El tercer ciclo tiene en cuenta las posiciones de las tres lunas en su órbita diaria.

Siempre presente pero sutil, el Ritmo de la Paz queda sutilmente velado en el fondo. Un cantor que se concentra en él durante una estrofa, escuchando la intensidad de los latidos y el espacio entre ellos, puede determinar el período actual de los tres ciclos y, por lo tanto, la fecha y la hora actuales.

EL CALENDARIO HUMANO

Los humanos de Roshar dividen cada año en diez meses, cada mes en diez semanas y cada semana en cinco días. El día roshariano dura veinte horas; el sol sale a la quinta hora y se pone a la decimoquinta (consulta “El planeta Roshar” en el capítulo 3).

En el este de Roshar, los meses, semanas y días del calendario humano llevan el nombre del sistema de numeración de la fe vorin (que, como es lógico, recibe el nombre de los venerados Heraldos de la Fe): Jes, Nan, Chach, Vev, Palah, Shash, Betab, Kak, Tanat e Ishi. Agregando una serie de sufijos a estos números se indica la fecha actual.

Las fechas se escriben con glifos en orden de año, mes, semana y día, con cada número separado por puntos. Por ejemplo, el tercer día de Ishi durante el mes de Ishi en el año 1173 se escribiría como 1173.10.10.3.

EL LLANTO

Las dos últimas semanas de cada año roshariano marcan el comienzo de lo que los humanos denominan el Llanto, mientras que los oyentes lo llaman el Sosiego. Esta lluvia constante continúa casi sin cesar durante cuatro semanas, interrumpida solo por el Día Claro, que marca el año nuevo roshariano y trae su propio clima. En los años pares, el Día Claro es un día despejado, pero en los años impares trae una alta tormenta. Después de esto, el Llanto se reanuda durante otras dos semanas.

MEDIAPAZ

A mitad de año, en el punto medio entre Llantos, hay un período de cuatro semanas sin altas tormentas.

Mirando hacia el este a través de las Llanuras Quebradas mientras se acerca una alta tormenta.

MONEDA

Tanto por su belleza como por su utilidad, las piedras preciosas son una moneda común en Roshar. Sin embargo, no existe un sistema monetario universalmente reconocido en todas las naciones.

Los oyentes recogen y usan gemas en comunidad, cosechando gemas corazón para usarlas en la agricultura. Tocando el Ritmo de la Cultivación ante las cosechas, los oyentes piden a los espíritus de la vida que transfieran luz tormentosa de las gemas infusas a las plantas en crecimiento. Aunque los oyentes se adornan con frecuencia con gemas sin tallar, no las utilizan como moneda. En lugar de eso, intercambian bienes y servicios, reservando una parte de los recursos de cada familia para mantener a los niños y a quienes no pueden trabajar.

La mayoría de las naciones gobernadas por humanos utilizan esferas (trozos de gema recubiertos de cristal) como principal moneda de cambio. En algunos lugares, también se pueden utilizar gemas sin recubrimiento, con un recargo por ser más difíciles de autenticar.

ESFERAS

Cada esfera de cristal tiene aproximadamente el tamaño de la uña de un dedo humano, con un lado ligeramente plano para evitar que ruede. Su valor monetario está determinado por el tamaño y el tipo de gema que contiene.

Estas esferas son apreciadas en parte por la capacidad de cada gema para almacenar una pequeña cantidad de luz tormentosa (consulta la sección “Luz tormentosa” más adelante). Cuando se infunden, estas gemas iluminadas se ven aún más realzadas por su revestimiento de cristal. Muchas personas prefieren las esferas infusas a las esferas opacas, que no tienen luz, ya que la luz tormentosa demuestra fácilmente que la moneda es real.

DENOMINACIONES

Independientemente del tipo de gema, las esferas tienen tres denominaciones (de la gema más pequeña a la más grande): chips, marcos y broams. Un marco equivale a cinco chips, y un broam equivale a cuatro marcos o veinte chips.

TIPOS DE GEMA

Además de la denominación, los tipos de gema varían en valor monetario, determinado por su valor relativo en moldeado de almas. Las esferas de diamante son las menos valiosas; para simplificar al hablar del valor de los objetos, este juego expresa todos los precios rosharianos en marcos de diamante (también conocidos como marcoclaros).

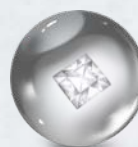
En lugar de que cada gema tenga un valor único, se clasifican en niveles. La tabla Valores de las esferas enumera los cinco niveles de piedras preciosas y sus valores en comparación con los marcos de diamante.

VALOR DE LAS ESFERAS

Gema	Chip	Marco	Broam
Diamante	0.2	1	4
Granate, heliodoro, topacio	1	5	20
Rubí, cuarzo ahumado, zirconio	2	10	40
Amatista, zafiro	5	25	100
Esmeralda	10	50	200



CHIP DE
ZAFIRO



MARCO DE
DIAMANTE



BROAM DE
ESMERALDA



ALTAS TORMENTAS Y LUZ TORMENTOSA

La alta tormenta, un fenómeno meteorológico exclusivo de Roshar, ha sido decisiva en la forma que tiene el mundo y su flora y fauna. Las culturas humanas y cantoras están fuertemente influenciadas por las altas tormentas, en parte debido al peligro que representan, pero el factor más importante es que dichas tormentas han sido durante mucho tiempo la principal fuente de Investidura (en forma de luz tormentosa) de Roshar.

ALTAS TORMENTAS

Una alta tormenta es un inmenso huracán que recorre continuamente Roshar, pero a diferencia de las tormentas de muchos otros mundos, las altas tormentas están poderosamente Investidas. Los cantores pueden intentar transformarse cuando se producen, y los humanos de Roshar dependen de ellas para reponer la luz tormentosa de sus esferas.

A medida que cada alta tormenta se mueve de este a oeste a través del continente, su fuerza disminuye gradualmente. Cuando pasa sobre las montañas Brumosas, al este de Shinovar, es indistinguible de una tormenta normal.

PROPIEDADES

La llegada de una alta tormenta suele estar precedida por cielos grises, viento creciente y aire denso y húmedo. Cuando se acerca, aparece como una tromba de agua en el horizonte con densas nubes negras iluminadas por relámpagos.

Las altas tormentas se desarrollan en tres etapas. Su frente, llamado muralla de tormenta, es una cortina visible que trae vientos tempestuosos, escombros destructivos y lluvia torrencial. Esta muralla de tormenta se considera generalmente la parte más peligrosa. La parte principal de la tormenta no es tan mortal, ya que transporta menos escombros, pero los vientos siguen siendo lo suficientemente fuertes como para arrastrar objetos grandes, como rocas sueltas. El final de una alta tormenta, conocido como los coletazos, se caracteriza por lluvia ligera y viento suave.

ORIGEN

Muchos humanos y cantores creen que las altas tormentas se forman en el llamado Origen de las Tormentas, un lugar situado muy al este del continente roshariano. La existencia de este Origen es cuestionable; muchas historias hablan de personas que zarparon para buscarlo, pero fracasaron en su intento o nunca pudieron regresar. A pesar de estos antiguos mitos, los predicetormentas modernos creen que solo hay una alta tormenta que circunda Roshar, en lugar de muchas que parten de un Origen legendario.

CREM

En el Roshar oriental, donde las resistentes plantas se aferran directamente a la piedra erosionada por las tormentas, no existe suelo de tierra. Sin embargo, el crem desempeña un papel similar en el ecosistema. Este sedimento marrón claro se acumula en las superficies durante las altas tormentas y, a menos que se limpie, cubre e inevitablemente entierra los objetos expuestos. Debido a ello, algunos estudiosos utilizan las capas de crem para fechar sus descubrimientos, aunque esta técnica es menos fiable en regiones donde el crem se acumula de forma desigual.

El crem proporciona los nutrientes necesarios para la vida nativa de Roshar. La flora lo utiliza para reforzar sus defensas naturales contra altas tormentas, mientras que las criaturas con gemas corazón (incluidos los cantores) las hacen crecer bebiendo agua de crem.

El crem tiene muchos más usos para los humanos y los cantores. Para los primeros, ofrece fertilizante para la agricultura y sellador para ahuyentar las plagas de los campos. También puede filtrarse del agua de lluvia y moldearse como arcilla, y tanto los cantores como los humanos lo utilizan como material de construcción. Los humanos lo emplean para fabricar ladrillos y como aislante, mientras que los oyentes moldean la arcilla en bruto en sencillos edificios que pueden reconstruirse fácilmente según necesidad.

IMPACTO CULTURAL

Las altas tormentas han influido directamente en la evolución de las culturas cantora y humana en Roshar. Para los cantores, las altas tormentas ofrecen el potencial de transformación. Aunque aventurarse en una es peligroso, el cuerpo de los cantores suele ser capaz de soportar el embate de los elementos. Durante una alta tormenta, un cantor puede atraer y vincular un spren si tiene la mentalidad adecuada para el tipo deseado; cuando lo hace, el spren vinculado le otorga una determinada forma. Las formas de los cantores sirven para muchos propósitos especializados, desde permitir la reproducción hasta optimizar el combate. Este proceso tiene mucha importancia para los cantores, especialmente cuando se preparan para una nueva fase de su vida.

Los humanos, sin embargo, no tienen ninguna posibilidad de sobrevivir a una alta tormenta sin refugio. Construyen edificios con un lado oriental (o de guardatormenta) defendible, y en el lado occidental (o de sotavento) colocan elementos arquitectónicos frágiles como ventanas o balcones. Los humanos prefieren establecer asentamientos en lugares con protecciones naturales contra las altas tormentas pero, si eso no es una opción, construyen cortavientos y estructuras defensivas similares como alternativa.



La muralla de tormenta se acercaba [...] Era una enorme ola de agua, tierra y rocas, de docenas de metros de altura, con miles y miles de vientospren revoloteando ante ella.

Otras formas en que los humanos se han adaptado a las altas tormentas incluyen la construcción de cisternas que filtran el agua potable, refugios para esperar cómodamente a que pasen las altas tormentas y la adopción de prácticas de saneamiento para evitar que la basura sea arrastrada de una ciudad a otra.

La prevalencia de altas tormentas ha influido en el lenguaje humano y de los cantores. Los humanos invocan frecuentemente las tormentas como maldiciones para expresar frustración o ira (por ejemplo, “¡Tormentas!”, “¡Que las tormentas te lleven!” y “¡Tormentas, hombre!”). Los cantores suelen hablar de las tormentas de forma más positiva, sin referirse a ellas como algo que hay que evitar o detestar, sino como algo venerado por el cambio que traen. El lenguaje de los cantores también se refiere a las tormentas de forma más informal, como cuando se utiliza “pausa entre tormentas” para referirse al tiempo entre altas tormentas.

PREDICETORMENTAS

Los predicetormentas son académicos humanos que predicen altas tormentas utilizando las matemáticas y una escritura basada en glifos. La Iglesia vorin los desaprueba tanto por predecir el futuro como por permitir a los hombres leer y escribir. A pesar de ello, son innegablemente útiles; incluso algunos vorin devotos toleran su presencia, y a menudo trabajan para gobiernos y oficiales militares.

LA TORMENTA ETERNA

Durante milenios, la vida de Roshar coexistió con tormentas que afectaban a todo el continente, adaptándose desde tiempos inmemoriales a la regularidad de las altas tormentas en su movimiento de este a oeste.

Sin embargo, al final de la Era de la Soledad se convocó a la tormenta eterna (ver “La Verdadera Desolación” en el capítulo 4), y hoy en día sigue siendo una amenaza en Roshar. Debido a que esta tormenta antinatural viaja de oeste a este, las protecciones y precauciones de los humanos contra las altas tormentas resultaron insuficientes y la llegada inicial de la tormenta eterna causó un caos y una destrucción sin precedentes.

PROPIEDADES

La tormenta eterna está Investida e impulsada por Odium (ver “Las tres Esquiras de Roshar” en el capítulo 3) y se caracteriza por nubes negras y relámpagos rojos. Carece de algunas propiedades de una alta tormenta (no tiene muralla de tormenta ni transporta crem), pero su viento violento, relámpagos y escombros pueden ser igual de destructivos. Suele aparecer cada nueve días, aunque Odium puede ejercer un control directo sobre su velocidad, ya sea acelerando su paso por Roshar o ralentizándola hasta detenerla.

Cuando apareció la tormenta eterna, su efecto más dramático fue liberar a los numerosos cantores a quienes se les había robado la identidad y la capacidad de actuar, restaurando su habilidad para oír y sintonizar los ritmos (ver “Cantores y oyentes” en el capítulo 2).

Dentro de la tormenta eterna, los Fusionados, unos cantores antiguos y poderosos, pueden renacer reclamando los cuerpos de los cantores que sacrifican sus vidas en el proceso.

LUZ TORMENTOSA

La luz tormentosa, la principal forma de Investidura de Roshar, se recarga regularmente con el paso continuo de altas tormentas.

PROPIEDADES

Cuando no está contenida, la luz tormentosa aparece y se comporta de forma muy similar a un humo blanco luminoso. Los humanos y los cantores pueden recolectar luz tormentosa dejando gemas opacas en el exterior antes de una alta tormenta; cuando las gemas se exponen a la tormenta, la luz tormentosa las infunde y las gemas brillan con su poder.

La luz tormentosa se filtra gradualmente de la mayoría de los recipientes en los que se guarda, incluso de los potenciadores, las personas infundidas con su poder. Las personas solo pueden contener luz tormentosa unos minutos, las esferas varios días y las gemas más grandes todavía más tiempo. Aunque es poco frecuente, las gemas perfectas pueden contener luz tormentosa de forma indefinida.

USOS COTIDIANOS

Como recurso renovable, la luz tormentosa tiene muchos usos. Los habitantes de Roshar utilizan esferas infusas como fuente principal de luz, colocándolas en linternas y apliques para proporcionar una iluminación constante. Los fabriles, unos maravillosos dispositivos alimentados por luz tormentosa, solo pueden funcionar si se infunden sus gemas. Los cantores también utilizan ritmos, junto gemas imbuidas de luz tormentosa, para favorecer el crecimiento de los cultivos.

USOS EN LA POTENCIACIÓN

Los potenciadores son personas que alimentan sus capacidades con luz tormentosa. La obtienen absorbiéndola, normalmente de un suministro limitado proporcionado por sus gemas infusas, pero pueden renovar continuamente la luz tormentosa cuando están cerca de una alta tormenta o de una perpendicularidad. La sección “Potenciación”, más adelante en este capítulo, describe los poderes obtenidos mediante la potenciación.



Aquellos extraños rayos rojos no solo provocaban incendios o calcinaban el suelo: podían atravesar la roca, causando estallidos de piedra fragmentada.

FLORA

Como ocurre con toda la vida nativa de Roshar, la flora del mundo, maravillosamente resistente, se ha adaptado para sobrevivir a las constantes altas tormentas y a un entorno desolado.

CARACTERÍSTICAS COMUNES

La vegetación suele crecer en el lado occidental de los accidentes geográficos, como colinas o valles, donde está protegida de los peores vientos de las altas tormentas. La mayoría de las plantas también han desarrollado caparazones defensivos; cuando detectan un movimiento cercano o una alta tormenta que se acerca, retraen sus estructuras vulnerables dentro del caparazón hasta que pasa el peligro.

Los habitantes de Roshar han aprendido a cultivar una flora que no se retrae tan fácilmente. Junto con técnicas para controlar el crecimiento de las plantas, los jardineros pueden crear impresionantes jardines y plantas de interior ornamentales.

DIFERENCIAS REGIONALES

En el extremo oriental del continente, donde las altas tormentas son más intensas, la mayoría de las plantas crecen en zonas muy protegidas llamadas laits. Sin embargo, algunas plantas resistentes brotan en terreno abierto, incluidas especies como el matopomo, que dependen de los vientos de las altas tormentas para esparcir sus semillas.

En la parte occidental del continente, donde las altas tormentas son mucho menos brutales, la vegetación es menos sensible y se retrae lentamente o no lo hace en absoluto.

TIPOS DE FLORA

Aunque la mayoría de la flora roshariana comparte características básicas, la variedad de vida vegetal refleja la diversidad y singularidad del mundo.

ROCABROTES

El término roshariano rocabrote se refiere tanto a una planta específica (conocida como rocabrote verdadero o rocabrote común), como a muchas especies de plantas que tienen una capa exterior similar a una roca. Muchas de estas especies pueden llegar a tener el tamaño de un barril.

Para hacer crecer su caparazón, los rocabrotes extraen minerales del agua de crem y del entorno. Los rocabrotes que echan raíces en edificios de piedra deben quitarse con diligencia, ya que podrían corroer la piedra y dañarla.

CORTEZAPIZARRA

Esta inusual forma de vida está clasificada como flora por los eruditos rosharianos, pero, en realidad, la cortezapizarra está formada por un animal que vive dentro de su exterior protector similar a una roca.

La cortezapizarra presenta una fascinante variedad de colores vivos y formas visualmente interesantes, desde planas y plegadas hasta bulbosas y nudosas. Algunos tipos de cortezapizarra tienen relaciones simbióticas con caracoles y cremlinos, que les limpian el musgo y el liquen y, a su vez, se camuflan de los depredadores.

Los seres humanos y los cantores cultivan cortepizarras como plantas ornamentales y elementos arquitectónicos.



ROCABROTES DESPERTÁNDOSE
TRAS UNA TORMENTA

El borde superior de la formación que configura el lait muestra claros signos de acumulación de cenizas, lo que provoca grandes espinas que adornan el borde en la dirección predominante de los vientos.



Muchas de estas especies son nuevas para mí. La vida vegetal no es tan exuberante como en las posesiones de mi padre, ni siquiera en Kharbranth, pero se intuye una frenética determinación en su crecimiento.



ÁRBOLES

Al igual que otras plantas, los árboles de Roshar han evolucionado para sobrevivir en su entorno. Los daliasaucos de corteza pétrea tienen largas frondas que se retuercen con el viento. Los jella absorben crem para reforzar su tronco y ramas de madera (cuyas hojas rojizas en forma de aguja se retraen para protegerse); el crem confiere a estos árboles un color marrón claro característico y una textura rocosa. Los makam producen una madera resistente pero ligera, muy apreciada para construir estructuras como los puentes móviles de los campamentos de guerra alezi.

COSECHAS

Entre los cultivos básicos de Roshar se encuentran el lavis, el taliú y el clem. Estos cereales, que requieren mucha dedicación, se cultivan en todo Roshar. El clem se utiliza para hacer el granuloso pan de clem. El taliú puede almacenarse durante meses, por lo que es útil para las raciones de viaje, y a menudo se prepara hirviéndolo o cocinándolo al vapor y añadiéndole especias. Los granos de lavis se trituran y se combinan con especias para elaborar kuma o se cocinan al vapor como guarnición. Tanto el taliú como el lavis también pueden fermentarse o destilarse para obtener bebidas alcohólicas.

PLANTAS MEDICINALES

Algunas plantas rosharianas tienen propiedades medicinales. El capítulo 7 del *Manual del Archivo de las Tormentas* describe los efectos mecánicos de las siguientes plantas, y el capítulo 3 ofrece consejos sobre cómo usar Supervivencia para proveerse de recursos.

Aceite de lister. El aceite de lister es, con diferencia, el mejor antiséptico, ya que tiene una larga vida útil, actúa rápidamente y su eficacia es prolongada. Su peculiar olor se asocia a menudo con los hospitales y requiere un largo periodo de curado antes de estar listo para su uso.

Corteza de profundo. Esta corteza de árbol tiene potentes propiedades antiinflamatorias y analgésicas. Una dosis importante puede reducir la hinchazón craneal. Se puede tomar masticada o prepararse para uso tópico hirviéndola hasta que esté blanda y luego triturándola hasta formar una pasta. Algunas personas usan la corteza de profundo de forma recreativa por sus propiedades relajantes.

Cuatrohojas. Cara pero eficaz, la savia de cuatrohojas evita las infecciones y la putrefacción. Es más potente cuando se recolecta directamente después del Llanto. Las cuatro secciones de las hojas de la planta se separan tras una exposición repetida al agua sin crem, lo que le da una forma distintiva.

Hiedra de sangre. Llamada así por su color carmesí, puede secarse y molerse para reforzar el sistema inmunitario

y actuar como expectorante de la flema. Se utiliza para tratar la molienda, un virus respiratorio que causa unos chirriantes.

Hierba de invierno. Esta raíz bulbosa y amarga se puede triturar hasta convertirla en polvo y mezclar con aceite para facilitar su ingestión, utilizándola como antiséptico. Los cirujanos utilizan altas dosis para inducir el sueño o mantener la inconsciencia durante las operaciones.

Hojamarga. Se utiliza como tratamiento para las crisis epilépticas. Se puede tomar como té a diario, pero es más eficaz cuando se mastica.

Matopomo. El matopomo es un junco común que crece en el lado de sotavento de las rocas. Contiene gotas de una savia de color blanco lechoso que es un potente antiséptico. Este junco es fácil de recolectar si se sabe qué buscar, pero el proceso de extracción es tedioso.

PLANTAS PELIGROSAS

Roshar también alberga varias variedades de plantas con propiedades tóxicas o mortales. Los cantores y los humanos de ascendencia cantora lejana (como los miembros de las etnias herdaziana y unkalaki) son más resistentes a los efectos de estas plantas.

Musgoardiente. Este musgo de color marrón rojizo puede arder espontáneamente una vez seco. La planta se utiliza con fines medicinales como anestésico, pero es una sustancia muy adictiva y la mayoría de los cirujanos la emplean solo como último recurso. Cuando se frota entre el pulgar y el índice, el musgoardiente produce un humo que se puede inhalar para inducir euforia y alterar la percepción. Cuanto más se utiliza, menos eficaz es, lo que aumenta el riesgo de adicción.

Ruinaoscura. Uno de los venenos naturales más mortíferos de Roshar, con hojas estrechas de color verde oscuro divididas en tres puntas. Cuanto más tiempo se secan estas hojas, más potente se vuelve su veneno.

PLANTAS NO AUTÓCTONAS

Debido a las inusuales y suaves altas tormentas de la región de Shinovar, su flora nunca se ha adaptado a las duras condiciones del resto del planeta, por lo que su ecología varía drásticamente. La mayor parte de la vida vegetal de Shinovar no es nativa de Roshar; descende de plantas traídas por los refugiados humanos de Ashyn (consulta “La expulsión de Ashyn” en el capítulo 4).

A diferencia del resto de Roshar, el suelo de Shinovar está compuesto de tierra. Las plantas que no se esconden al detectar movimiento, como la hierba, pueden crecer allí. Los agricultores shin cultivan trigo, fresas y uvas, entre otras cosas.



FAUNA

Más allá de humanos y cantores, Roshar alberga muchos tipos de fauna. Además de las especies de crustáceos nativos de Roshar, algunas criaturas de otros mundos se han adaptado a las duras condiciones del planeta.

CARACTERÍSTICAS COMUNES

Para capear las altas tormentas, la mayoría de la fauna nativa de Roshar tiene caparazón. A estos crustáceos también les crecen gemas corazón de forma natural; cuanto más grande es el animal, más grande es esta gema que se forma en su interior. Las gemas corazón permiten a ciertas especies formar relaciones simbióticas con los spren. Las gemas corazón grandes son apreciadas (y cazadas) por los humanos, que las utilizan como moneda y para el moldeado de almas.

Los animales de Roshar tienen el potencial de desarrollar inteligencia, y varios lo han hecho, incluidos los santhidyn, los Tai-na, los abismoideos, los larkin y los caballos ryshadidos. Este potencial se ha visto amplificado por la presencia de Cultivación en Roshar (consulta “Las tres Esquirlas de Roshar” en el capítulo 3).

TIPOS DE FAUNA

Las criaturas de Roshar van desde lo sobrecogedor a lo amenazador, y muchas de ellas son ambas cosas a partes iguales.

GRANCAPARAZONES

La megafauna crustácea de Roshar recibe el nombre de grancaparazones. Esta clasificación abarca tanto a las especies acuáticas como a las terrestres. Los grancaparazones suelen tener poblaciones pequeñas y requieren una o más etapas de conversión en pupa para madurar completamente. Debido a su tamaño, los grancaparazones tienen las gemas corazón más grandes, y por eso los humanos han cazado algunas especies hasta la extinción.

Los grancaparazones pueden formar vínculos simbióticos con los suertespren. Sin estos vínculos, los más grandes no podrían moverse, puesto que su propio peso los aplastaría.

El abismoide es uno de los grancaparazones más infames de Roshar. Esta especie depredadora habita en los abismos de las Llanuras Quebradas.

Los Tai-na, los mayores grancaparazones de Roshar, son criaturas nativas del mar Reshi del tamaño de una isla. Sus caparazones sustentan ecosistemas selváticos enteros; sobre ellos echan raíces los árboles y crecen rocabrotes en su cabeza. Los reshi veneran a los Tai-na como divinidades

y establecen comunidades sobre sus lomos. En particular, creen que estos grancaparazones son inteligentes debido a que se vinculan con spren notables.

Entre otros grancaparazones se encuentran los yu-nerig semiacuáticos (que viven a lo largo de la costa norte de Roshar) y los lanceryn, ahora extintos (nativos de las islas de Aimia).

OTRAS CRIATURAS CON CAPARAZÓN

Más allá de los grancaparazones, la mayor parte de la fauna nativa de Roshar está formada por especies más pequeñas con caparazón duro o flexible. Numerosas especies de pequeños carroñeros se agrupan comúnmente como cremlinos. Estas criaturas, consideradas una plaga, a menudo comen de todo, desde plantas y carroña hasta presas vivas.

Muchas especies de crustáceos más grandes están domesticadas o incluso se consideran mascotas. Los chulls son animales grandes con caparazón que se utilizan a menudo para tirar de caravanas y llevar a cabo otros trabajos pesados. Los gumfrenos son animales de pasto domesticados criados por sus gemas corazón, que se utilizan para el moldeado de almas.

En diferentes regiones de Roshar se pueden encontrar otras criaturas salvajes. Los espinablancas son depredadores astutos, mortíferos y muy activos. Los ciervos-hacha son herbívoros esbeltos y cuadrúpedos con un caparazón mínimo; aunque se cazan por su carne, resultan difíciles de atrapar debido a su comportamiento asustadizo y a sus saltos rápidos y potentes.

CRIATURAS SIN CAPARAZÓN

Aunque son poco comunes en comparación con las criaturas crustáceas, algunas especies nativas rosharianas no tienen concha ni caparazón. Entre ellas se incluyen diversas especies acuáticas (como peces de agua dulce y salada), junto con algunas especies terrestres.

Los sabuesos-hacha son animales de manada depredadores, pero los humanos los han domesticado como mascotas. Las anguilas aéreas son animales voladores que viven cerca de las regiones costeras y que, gracias al camuflaje natural de su espalda y vientre, pueden esconderse de los depredadores que se encuentran tanto por encima como por debajo. Los lurgs son anfibios del tamaño de un puño cuyas crisálidas se disuelven durante las tormentas, lo que les indica que deben cazar insectos; los niños suelen molestar a los lurgs vertiendo agua sobre su crisálida, lo que engaña a las criaturas para que salten en busca de comida.

FAUNA NO AUTÓCTONA

La mayoría de las criaturas no autóctonas del planeta viven en Shinovar debido a su ecología única. Al igual que la flora, la mayor parte de la fauna de esa región descende de los animales traídos por los refugiados humanos de Ashyn (consulta “La expulsión de Ashyn” en el capítulo 4). No obstante, algunas especies no autóctonas pueden sobrevivir en la parte oriental del continente.



CREMLINOS Y
VIDASPREN

TOM BABBEY

Entre ellos se encuentran los caballos, que se utilizan ampliamente en Alezkar y en los campamentos de guerra de las Llanuras Quebradas.

La mayoría de los mamíferos tienen dificultades en Roshar a menos que estén domesticados, pero los cerdos, las ratas y los visones persisten obstinadamente en estado salvaje. Los cerdos son la fuente más común de carne no obtenida por moldeado de almas. Las ratas son una plaga a la que a menudo se hace referencia en los insultos. Los visones son carroñeros que merodean en las sombras para sobrevivir.

En Roshar existen varias especies de aves, aunque no sobreviven bien en estado salvaje y requieren domesticación. La mayoría de las culturas humanas se refieren a las aves, sin importar su especie, como pollos.

SPREN

Los spren son Astillas de Investidura, aunque palidecen en comparación con las poderosísimas Esquirlas de las que proceden (consulta “Esquirlas de Adonalsium” en el capítulo 3). Estos fragmentos de la creación personifican conceptos, y algunos pueden incluso adquirir inteligencia a través de la Conexión con otras criaturas.

CARACTERÍSTICAS

Hay una gran cantidad de spren en todo Roshar, que varían mucho en apariencia, rasgos e inteligencia. Muchos aparecen instintivamente en el Reino Físico en respuesta a emociones o fenómenos naturales. Otros pueden cambiar de forma, imitar voces y elegir a qué personas se hacen visibles. Los spren Radiantes son inteligentes y forman sus propias sociedades en el Reino Cognitivo.

Los spren sienten dolor, pero es difícil matarles. Cuando un Radiante con un vínculo fuerte con un spren rompe sus juramentos (ver “Caballeros Radiantes” en el capítulo 4), su spren vinculado queda profundamente traumatizado y se convierte en ojomuerto. Los spren también pueden ser destruidos de forma permanente usando antiluz (ver la sección “Ciencia y tecnología”, más adelante).

TIPOS DE SPREN

Los spren se dividen en varias categorías: spren menores, spren Radiantes, spren únicos, vacíospre y spren corruptos.

SPREN MENORES

La mayoría de los spren carecen de inteligencia y se manifiestan de forma natural en Roshar. Estos spren menores, a veces conocidos como infraspren, se hacen visibles en el Reino Físico en respuesta a un determinado estímulo. Algunos spren menores son visibles en su totalidad en el Reino Físico, pero la mayoría solo pueden percibirse plenamente desde Shadesmar (consulta “Los spren de Shadesmar” en el capítulo 7). Los spren menores pueden subdividirse en dos tipos: de la naturaleza y emocionales.

SPREN EMOCIONALES

Los spren emocionales gravitan hacia sentimientos intensos como la ira, el miedo y la alegría. Sin embargo, son poco frecuentes en las multitudes, incluso cuando las emociones

están exacerbadas. Entre los tipos comunes de spren emocionales se incluyen los siguientes:

Los **agotaspre** parecen chorros de polvo marrón que brotan cerca de una persona cansada.

Los **alegrespre** rara vez se manifiestan, pero en ocasiones aparecen como hojas azules que brotan alrededor de alguien que expresa júbilo.

Los **bellezaspre** aparecen como destellos dorados que brillan cerca de una persona que está cautivada por la belleza de alguien o algo, posiblemente incluso la suya.

Los **dolorspre** se arremolinan alrededor de una persona que sufre, apareciendo como manos anaranjadas que se aferran a la herida.

Los **expectaspre** parecen gallardetes rojos que emergen del suelo cerca de personas que esperan algo.

Los **furiaspre** se manifiestan como charcos de sangre hirviendo cerca de los pies de una persona enfurecida.

Los **glorispren** aparecen como globos dorados translúcidos alrededor de aquellos que experimentan un gran triunfo.

Los **miedospren** se manifiestan como pequeños pegotes de una sustancia viscosa de color púrpura que emergen alrededor de una persona temerosa.

Los **sorpresaspre** aparecen como triángulos de color amarillo pálido que se resquebrajan como cristales alrededor de una persona sorprendida.

Los **vergüenzaspre** parecen pétalos rojos y blancos que caen al suelo junto a una persona avergonzada.

SPREN DE LA NATURALEZA

Los spren de la Naturaleza surgen cerca de fenómenos como el fuego, la lluvia y la descomposición. Entre los tipos bien conocidos de spren de la Naturaleza se incluyen los siguientes:

Los **deteriospre** parecen percebes acumulados en objetos deteriorados y comida podrida.

Los **estrellaspre** raramente se vuelven visibles y, si lo hacen, aparecen por la noche como puntos de luz que se persiguen unos a otros.

Los **fríospre** crecen como carámbanos alrededor de objetos y criaturas fríos.

Los **llamaspre** se manifiestan como pequeñas figuras de luz cuyo tamaño, forma y brillo cambian dentro del fuego.

Los **lluviaspre** son más comunes durante el Llanto y aparecen como velas azules brillantes con un ojo en la parte superior.

Los **putrispre** se manifiestan como insectos rojos y translúcidos alrededor de heridas infectadas y cadáveres en descomposición.

Los **suertespre** se manifiestan alrededor de anguilas aéreas y grancaparazones con el aspecto de pequeñas puntas de flecha blancas.

Los **vidaspre** aparecen como motas verdes brillantes alrededor de la flora, sobre todo después de una alta tormenta.

Los **vientospre** suelen aparecer como cintas de luz que cabalgan los vientos, pero pueden cambiar de forma.

SPREN RADIANTES

Los spren Radiantes son inteligentes y encarnan conceptos superiores como el honor o la verdad. Cuando entran en el Reino Físico, pierden sus recuerdos y su función cognitiva a menos que formen un vínculo Nahel y permanezcan cerca de su potenciador (consulta la sección “Potenciación” más adelante).

En Shadesmar, los spren Radiantes tienen formas humanoides, pero su apariencia es más simple en el Reino Físico. Consulta “Los spren de Shadesmar” en el capítulo 7 para más información sobre las sociedades de los spren Radiantes, y consulta el capítulo 5 del *Manual del Archivo de las Tormentas* para conocer más detalles sobre las órdenes Radiantes y sus spren.

Estos son los nueve tipos conocidos de spren Radiantes:

Los **altospren** conceden potencias a los Rompedores del Cielo. En el Reino Físico, suelen manifestarse como agujeros en el aire que revelan un cielo oscuro y estrellado.

En Shadesmar adoptan la forma de siluetas humanoides que son como ventanas a ese mismo cielo estrellado.

Los **brumaspren** conceden potencias a los Vigilantes de la Verdad. En el Reino Físico, se manifiestan como luz reflejada. En Shadesmar, su forma está hecha de niebla con una máscara de porcelana inmóvil en la cara; excepcionalmente, pueden adoptar una apariencia no humanoide.

Los **cenizaspren** conceden potencias a los Portadores del Polvo. En el Reino Físico, se manifiestan como grietas ramificadas que queman las superficies o el interior de los objetos. En Shadesmar, sus forma tiene una piel blanca como la ceniza que se desmorona para revelar el hueso y luego se vuelve a formar.

Los **cultivacispren** conceden potencias a los Danzantes del Filo. En el Reino Físico, se manifiestan como enredaderas y cristales que a veces se asemejan a un rostro humanoide. En Shadesmar, su forma recuerda a seres humanos hechos de enredaderas entrelazadas, con manos y ojos de cristal.

Los **cumbrespren** conceden potencias a los Custodios de la Piedra. En el Reino Físico, parecen figuritas de piedra. En Shadesmar están hechos de piedra, con grietas de luz fundida que atraviesan su piel.

Los **honorspren** conceden potencias a los Corredores del Viento. En el Reino Físico, suelen manifestarse como versiones en miniatura de su aspecto en Shadesmar, pero pueden cambiar de forma a voluntad. En Shadesmar son figuras humanoides que brillan suavemente con una luz blanca azulada y se visten con prendas hechas de su propia esencia.

Los **lumispren (o alcanzadores)** conceden potencias a los Escultores de Voluntad. En el Reino Físico, los alcanzadores se manifiestan como orbes pulsantes de fuego blanco similares a cometas. Sus formas de Shadesmar parecen humanoides de bronce pulido grabados con patrones únicos.

Los **mentiraspren (o crípticos)** conceden potencias a los Tejedores de Luz. En el Reino Físico, los crípticos se

manifiestan en un objeto como un patrón en relieve que es complejo y cambia constantemente. En Shadesmar, visten túnicas geométricas y su cabeza es un patrón imposible que flota sobre su forma humanoide.

Los **tintaspren** conceden potencias a los Nominadores de lo Otro. En el Reino Físico, se manifiestan en su forma de Shadesmar, pero pueden cambiar de tamaño a voluntad. En Shadesmar son de un color negro azabache con un brillo iridiscente, y su ropa está formada por la propia sustancia corporal.

SPREN ÚNICOS

Algunos spren son únicos. Entre ellos se incluyen los Deshechos (consulta “Los Deshechos” en el capítulo 3), el spren iriali Cusicesh y los spren Forjadores de Vínculos.

SPREN FORJADORES DE VÍNCULOS

A diferencia de otros potenciadores, los poderes de un Forjador de Vínculos los otorga un spren único y no un spren Radiante (consulta el capítulo 5 del *Manual del Archivo de las Tormentas* para conocer más detalles sobre los Forjadores de Vínculos). Hay tres spren Forjadores de Vínculos conocidos:

La Vigilante Nocturna. La Vigilante Nocturna es una Astilla de Cultivación. A diferencia de la mayoría de los spren, no se deja influir por la percepción que la gente tiene de ella, y su comportamiento refleja menos rasgos humanos que los spren de otros potenciadores. Aparece como una neblina de forma vagamente humanoide de color verde oscuro y un rostro femenino. Aquellos que le piden un favor reciben tanto una bendición como una maldición de la Antigua Magia.

El Hermano. El Hermano es una Astilla tanto de Honor como de Cultivación. Se manifiesta en el Reino Físico como la ciudad torre de Urithiru, incluyendo la mayoría de sus fabriles, que puede controlar y alimentar con luz de torre (consulta la sección “Estudios sobre la luz” de más adelante).

El Padre Tormenta. El Padre Tormenta, conocido por los oyentes como el Jinete de la Tormenta, es una Astilla de Honor. Dirige las altas tormentas y, según se dice, ha hablado con personas en el momento de calma del centro de las tormentas. Está presente sobre todo en el Reino Físico y se manifiesta como un rostro enorme que se extiende a través de las nubes de una alta tormenta.

Consulta “Las tres Esquirlas de Roshar” en el capítulo 3 para saber más sobre la Vigilante Nocturna y el Padre Tormenta.

VACÍOSPREN

Los spren derivados de la Investidura de Odium son los vacíospren. A diferencia de la mayoría de los spren, conservan sus funciones cognitivas en el Reino Físico sin un vínculo Nahel (consulta la sección “Potenciación”, más adelante).

Algunos vacíospren actúan como agentes inteligentes de Odium, mientras que otros son similares a spren inferiores, capaces de unirse a los cantores y otorgarles una forma de

Furiaspren



Vidaspren



Expectaspren



Miedospren



Alegrespren

Glorispren



Putrispren



Sorpresaspre



Dolorspre



organization, rank, and hierarchy. They are also the spren most devastated by the Recreance, having rebuilt only a fraction of their former numbers. Countless deadspren honorapren wander the floors of the dead seas.

e estas especies son
vegetal no es tan
sesiones de mi pad
anth, pero se intue
terminacion en su

Their clothing
the same light
the fashions r
uniforms to too
the style of a
correlate in s
with their perso
even more so t
a human's migh

ey wear very
sfeet swords

versions of the
sick they may w
often they minto
currente.

In the physic
sone to stay
other nearby



poder (consulta “Formas de cantor” en el capítulo 2). Ciertos vacíospreen pueden hacerse invisibles, incluso para aquellos que normalmente pueden ver a los spren inteligentes. Entre los ejemplos de vacíospreen se incluyen los siguientes:

Caospreen. Son invisibles la mayor parte del tiempo, pero dejan un rastro de chispas rojas y rayos en determinadas circunstancias.

Desgracispreen. Tienen el aspecto de minúsculos jirones amarillos de miasma. Cuando se unen a la gema corazón de un cantor, le otorgan la forma pútrida, una de las formas regias.

Fanatispreen. Tienen el aspecto de gotas de aceite azul brillante crepitando. Cuando se unen a la gema corazón de un cantor, le otorgan la forma emisaria, una de las formas regias.

Guiaspreen. Con un aspecto muy similar al de los vientospreen, aunque de color amarillo. También pueden adoptar formas humanoides, apareciendo como seres diminutos que se desplazan por el aire sobre columnas de luz amarilla.

Nochespreen. Según la leyenda, solo aparecen en completa oscuridad, lo que ha dado lugar a mucha confusión y descripciones poco fiables. Cuando se unen a la gema corazón de un cantor, le otorgan la forma nocturna, una de las formas regias.

Prisaspreen. Aparecen como alas de insecto desgarradas de color púrpura que se mecen con el viento. Cuando se unen a la gema corazón de un cantor, le otorgan la forma comunicadora, una de las formas regias.

Secretospreen. Unas esferas de color amarillo intenso que crepitan con energía. Emiten una alarma al detectar usos particularmente notables de Investidura, como fabriles y ciertas potencias.

Tormentaspreen. De color rojo brillante con destellos de relámpagos. Cuando se unen a la gema corazón de un cantor, le otorgan la forma tormenta, una de las formas regias.

SPREN CORRUPTOS

Sja-anat, una de los Deshechos (ver “Los Deshechos” en el capítulo 3), puede corromper a los spren. Cuando corrompe (o como ella prefiere llamarlo, Ilumina) a un spren, este adquiere una apariencia más visceral y exagerada que sus homólogos normales. Por ejemplo, los vergüenzaspreen iluminados parecen trozos de cristal, mientras que las manos de los dolorspreen iluminados se alargan y se vuelven monstruosas.

Aunque anteriormente Sja-anat solo había corrompido spren menores, ha obtenido la capacidad de corromper también a spren Radiantes. Un spren Radiante iluminado que forma un vínculo Nahel podría otorgar efectos de potenciación que difieren de los de otros spren Radiantes.

POTENCIACIÓN

Las potencias son las fuerzas fundamentales del Cosmere. Estas potencias se alimentan de una fuente de Investidura y su manipulación se conoce como potenciación. Los seres y objetos que usan la potenciación están a menudo sujetos a ciertas condiciones, dependiendo de cómo acceden a su poder.

Para cantores y humanos, la potenciación suele ser posible a través de un vínculo con un spren, el uso de un objeto muy Investido como una hoja de Honor, o el uso de tecnología que combina materiales Investidos para producir un determinado efecto. Los potenciadores más famosos de Roshar son los Caballeros Radiantes.

Mientras un potenciador está infundido con luz tormentosa, esta le otorga energía, cura dolencias físicas (como lesiones y agotamiento) y puede utilizarse para alimentar las potencias.

LAS POTENCIAS

Hay diez potencias. Cada Caballero Radiante tiene acceso a dos potencias, limitadas por los juramentos y restricciones de su orden. Las potencias de cada orden Radiante se superponen con las de otra orden Radiante; las siguientes potencias están organizadas por las órdenes Radiantes con las que se superponen (consulta los capítulos 5 y 6 del Manual del Archivo de las Tormentas para conocer más detalles sobre las potencias y las órdenes Radiantes).



ADHESIÓN

La Adhesión es la potencia de la vinculación, que emplean los Forjadores de Vínculos y los Corredores del Viento. Los potenciadores con acceso a la Adhesión pueden usar Enlaces completos para crear vínculos temporales. Aunque estos vínculos suelen ser físicos, los Forjadores de Vínculos de los Caballeros Radiantes pueden usar esta potencia con las Conexiones Espirituales.



GRAVITACIÓN

La Gravitación es la potencia de la atracción gravitatoria, que usan los Corredores del Viento y los Rompedores del Cielo. Los potenciadores con acceso a la Gravitación pueden usar Enlaces básicos e inversos para cambiar la dirección o la fuerza de la gravedad para sí mismos y otras personas u objetos a los que infunden, otorgando la capacidad de volar.



DIVISIÓN

La División es la potencia de la destrucción, empleada por los Rompedores del Cielo y los Portadores del Polvo. Los potenciadores con acceso a la División pueden romper los vínculos moleculares de seres y objetos, controlando de forma precisa su desintegración y descomposición.



ABRASIÓN

La Abrasión es la potencia de la fuerza de fricción que usan los Portadores del Polvo y los Danzantes del Filo. Los potenciadores con acceso a la Abrasión pueden aumentar o disminuir la fricción entre dos superficies, e incluso otorgarse la capacidad de no tener fricción y patinar.



PROGRESIÓN

La Progresión es la potencia del crecimiento, utilizada por los Danzantes del Filo y los Vigilantes de la Verdad. Los potenciadores con acceso a la Progresión pueden controlar el crecimiento y la regeneración. Pueden usar esta habilidad para sanar y resucitar organismos vivos.



ILUMINACIÓN

La Iluminación es la potencia de la luz y el sonido, empleada por los Vigilantes de la Verdad y los Tejedores de Luz. Los potenciadores con acceso a la Iluminación pueden crear ilusiones visuales y auditivas llamadas tejidos de luz.



TRANSFORMACIÓN

La Transformación es la potencia de la conversión, que usan los Tejedores de Luz y los Nominadores de lo Otro. Los potenciadores con acceso a la Transformación pueden moldear almas, transformando un ser u objeto en una de las Diez Esencias.



TRANSPORTACIÓN

La Transportación es la potencia de la Transición entre reinos, empleada por los Nominadores de lo Otro y los Escultores de Voluntad. Los potenciadores con acceso a la Transportación pueden viajar entre los Reinos Físico y Cognitivo mediante la nominación de lo otro.



COHESIÓN

La Cohesión es la potencia que permite dar forma a objetos sólidos, empleada por los Escultores de Voluntad y los Custodios de la Piedra. Los potenciadores con acceso a la Cohesión pueden usar la escultura de piedra para modelar materiales sólidos, normalmente piedra, y darles diferentes formas.



TENSIÓN

La Tensión es la potencia de la manipulación de la rigidez, utilizada por los Custodios de la Piedra y los Forjadores de Vínculos. Los potenciadores con acceso a la Tensión pueden alterar la rigidez de una sustancia, formando barreras protectoras u objetos flexibles.

VÍNCULOS NAHEL

Los Caballeros Radiantes acceden a las potencias a través de vínculos Nahel, es decir, relaciones individuales con spren Radiantes. Un humano o un cantor pueden atraer a un spren Radiante mostrando rasgos de personalidad y comportamientos deseables para el tipo de spren. Este vínculo fortalece tanto a la persona (al concederle acceso a dos potencias) como al spren (al permitirle mantener su identidad y recuerdos en el Reino Físico).

Un vínculo Nahel alienta naturalmente a ambas partes a desafiarse mutuamente y colaborar para mejorar individualmente y en equipo. A medida que el Radiante jura una serie de Ideales, este vínculo se fortalece aún más. La elegibilidad de un Radiante para jurar estos votos se basa generalmente en su crecimiento personal y en el esfuerzo por generar confianza con su spren. Una persona puede dañar o romper su vínculo traicionando sus Ideales y a su spren.

HOJAS ESQUIRLADAS

Las hojas esquiradas son armas legendarias que contienen Astillas del poder de una Esquirra. Miden alrededor de un metro ochenta de largo, pero son muy ligeras y pueden cortar objetos inanimados con facilidad y precisión. Cuando se usan contra seres vivos, las hojas esquiradas no les hacen cortes, pero pueden seccionar la Conexión Espiritual con una parte del cuerpo.

El origen y las capacidades de una hoja esquirada dependen de su tipo. Estas clasificaciones incluyen las hojas de Honor, las hojas esquiradas Radiantes y las hojas esquiradas muertas:

Hojas de Honor. Al pertenecer originalmente a uno de los diez Heraldos, cada hoja de Honor puede utilizarse como una hoja esquirada. Otorga a su portador acceso a dos potencias que puede utilizar para potenciar sin estar sujeto a los juramentos Radiantes.

Hojas esquiradas Radiantes. Cuando un Radiante ha alcanzado el Tercer Ideal, puede convocar a su spren como una hoja esquirada en el Reino Físico. A veces llamadas hojas esquiradas vivas, estas armas pueden adaptar su forma y tamaño para formar diferentes armas cuerpo a cuerpo según lo desee su portador.

Hojas esquiradas muertas. Las hojas esquiradas muertas son los cuerpos de spren ojomuerto que perecieron debido a que un Radiante rompió sus juramentos. Estas armas no pueden cambiar de forma ni tamaño, pero sí formar un vínculo rudimentario con el portador actual, que puede invocarlas y descartarlas.

Para más información sobre las hojas esquiradas, consulta “Portador de esquirada” en el capítulo 8.

ARMADURAS ESQUIRLADAS

La impenetrable armadura esquirada está formada por spren menores atraídos por un Radiante del Cuarto Ideal. Al igual que las hojas esquiradas, pueden estar vivas o muertas y se necesitan gemas infusas para alimentar estas últimas. Para más información, consulta “Portador de esquirada” en el capítulo 8.

CIENCIA Y TECNOLOGÍA

Los avances tecnológicos de Roshar están dominados por la ciencia de los fabriales. Estos dispositivos alimentados por luz utilizan gemas y spren para realizar tareas específicas. Las personas que diseñan fabriales se conocen como artífabrianos.

FABRIALES MODERNOS

Los fabriales modernos se crean capturando el spren en gemas y construyendo a continuación una estructura metálica a su alrededor. Dado que el spren reacciona de forma diferente a los distintos metales, estos y las gemas pueden combinarse en fabriales con efectos complejos.

La mayoría de los fabriales modernos tienen una de estas tres funciones: alterar, emparejar o alertar. Sin embargo, algunos fabriales inventados recientemente no pueden clasificarse en ninguna de estas categorías.

FABRIALES ALTERADORES

Los fabriales alteradores están diseñados para ajustar un atributo o propiedad específicos.

Aumentadores. Estos fabriales tienen un marco de peltre y realzan una determinada propiedad. Un aumentador común es el calorial, que aumenta el calor en un área cercana.

Reductores. Estos fabriales tienen un marco de estaño y reducen una determinada propiedad. Un reductor común es el dolorial y la mayoría se utilizan para reducir el dolor, aunque algunos son en realidad aumentadores, incrementando la sensación en lugar de calmarla.

FABRIALES PAREJOS

Los fabriales parejos se crean al partir por la mitad la gema que contiene un spren. El resultado es un par de gemas conectadas que conservan la fuerza, ya sea moviéndose en paralelo o en sentido opuesto.

Conjuntadores. Fabricados con un rubí partido, crean una conexión paralela a grandes distancias. Las vinculacañas, unos fabriales que conectan dos cálamos para facilitar la comunicación a larga distancia, son el uso más extendido de los conjuntadores.

Inversores. A menudo fabricados con una amatista partida, crean una conexión opuesta. Si se levanta una mitad de un inversor, la otra mitad baja. Los inversores se utilizaron en las Llanuras Quebradas para construir torres suspendidas para los arqueros.

Un brazal de Navani que contiene múltiples fabriales en un solo e intrincado dispositivo.

La sustan
esta corp
que enite
aunye su
ropa tran
física tan
en un ser



Las armas de lo
enfundadas o no, y
a sus costados o e
una ejecución física.

el Reino Físico, los
ren pueden cambiar su
rio, pero no su forma.
en hacerse tan grandes
humano, o tan diminutos
o una mota de polvo,
ro siempre tendrán
su propio aspecto.



FABRIALES ADMONITORIOS

Un fabrial admonitorio, elaborado con un heliodoro y una estructura de bronce, puede detectar la presencia de objetos, personas u otros fenómenos. El único fabrial admonitorio conocido se suele denominar Alertador. La cantidad de luz tormentosa infundida en la gema determina su alcance.

OTROS FABRIALES

Varios fabriales inventados recientemente, entre los que se incluyen los siguientes, quedan fuera de las categorías estándar:

Relojes. Los fabriales medidores del tiempo funcionan con un logispren capturado en un cuarzo ahumado.

Atractores. Los fabriales atractores pueden utilizar estructuras de hierro para atraer sustancias específicas como la humedad o el humo.

Repulsores. Los fabriales repulsores pueden utilizar estructuras de acero para repeler materiales específicos como la madera o la piedra.

FABRIALES ANTIGUOS

Los fabriales ya existían en las Épocas Heráldicas, durante el apogeo de los antiguos Caballeros Radiantes. En lugar de atrapar a los spren en gemas, los Radiantes de aquella era sabían cómo persuadir a los spren para que se manifestaran como dispositivos metálicos en el Reino Físico, creando maravillosos y antiguos fabriales.

FABRIALES DE POTENCIAS

Los fabriales antiguos pueden manipular las potencias y replicar los efectos de la potenciación.

Moldeadores de almas. Estos fabriales manipulan la potencia de la Transformación. Un moldeador de almas, que se lleva en la mano, contiene un trío de gemas que pueden transformar determinados materiales en otros, según lo determinen sus colores. Algunos moldeadores de almas tienen gemas de diferentes colores, lo que aumenta enormemente su utilidad, mientras que otros están limitados por gemas de un solo color. Para más información sobre el moldeado de almas, consulta “Sabio moldeador de almas” en el capítulo 8.

Puertas Juradas. Las Puertas Juradas son enormes fabriales que manipulan la potencia de la Transportación. Cuando se activa mediante una hoja de Honor o una hoja esquirlada viva, una Puerta Jurada puede transportar instantáneamente cualquier cosa que se encuentre en su plataforma o dentro de su sala de control, ya sea a otra Puerta Jurada emparejada o a Shadesmar (consulta “Cómo viajar a Shadesmar” en el capítulo 7).

Fabriales regeneradores. Construidos a partir de un topacio y un heliodoro, estos fabriales manipulan la potencia de la Progresión para curar lesiones graves.

Supresores. Los fabriales supresores utilizan granates para suprimir el uso de Investidura. Como resultado, despojan temporalmente de sus poderes a los seres Investidos, como los potenciadores, los Fusionados y los spren Radiantes.

ESTUDIOS SOBRE LA LUZ

La luz tormentosa ha sido objeto de mucha investigación. La mayoría de estos estudios se enfocan en cómo transferirla entre gemas, ya que crear un fabrial requiere atrapar un spren a través de la transferencia rápida de luz.

LUZ HÍBRIDA

La luz es la manifestación de la Investidura en Roshar. Hay tres luces principales: la luz tormentosa (que es de Honor), la luz de vida (de Cultivación) y la luz del vacío (de Odium). Además de estas luces puras, en teoría se pueden crear luces híbridas combinando dos de ellas. Hay constancia de la creación de dos de estos tres híbridos:

Luz de torre. La luz de torre es la esencia del Hermano, el spren que compone los fabriales de Urithiru. Solo el Hermano y su Forjador de Vínculos pueden crear este híbrido de luz tormentosa y luz de vida.

Luz de guerra. La luz de guerra es un descubrimiento reciente, fruto de la colaboración entre la erudita de los Fusiónados Rabeniel y la reina Navani Kholin. Un cantor y un humano pueden crear este híbrido de luz tormentosa y luz del vacío cantando los ritmos de Odium y Honor en armonía.

ANTILUZ

El descubrimiento de la antiluz fue otro producto de la investigación de Navani y Rabeniel. La antiluz es una forma de anti-Investidura, y cuando entra en contacto con la luz de la que es contraria, resulta en la aniquilación mutua. Debido a esto, la antiluz puede matar permanentemente a un ser Investido.

Antiluz del vacío. La antiluz del vacío fue redescubierta por Navani, quien ideó un método para crearla. Puede matar permanentemente a los seres Investidos por Odium, como los vacíospreen o los Fusiónados (consulta “Las fuerzas de Odium” en el capítulo 5).

Antiluz tormentosa. Rabeniel redescubrió la antiluz tormentosa y encontró un método para crearla. Puede matar permanentemente a seres Investidos por Honor, como los spren Radiantes.

RAYSIO

El raysio es un metal divino, formado directamente a partir de una Esquirra (en este caso, de la Esquirra de Odium). Los Fusiónados lo utilizan para fabricar armas que pueden extraer luz tormentosa de un Caballero Radiante.

Debido a que el raysio conduce naturalmente la Investidura, un arma de raysio con una gema incrustada puede matar a un ser Investido. Esto se hace simplemente infundiendo la antiluz adecuada en la gema.



De hecho, cuanto más estudiaba Urithiru, más visualizaba Navani a los antiguos empleando una simple tecnología de fabriales para crear sus maravillas. Los artífabrianos modernos habían superado aquellas construcciones, y los ingenieros de Navani habían reparado, reequipado y optimizado los elevadores hasta hacerlos funcionar a varios múltiplos de su velocidad original.

OCÉANO SIN FIN



ROSHAR



OCÉANO DE LOS ORÍGENES



NACIONES Y CULTURAS

LOS HABITANTES DE ROSHAR SON DECIDIDOS E INGENIOSOS, y prosperan a pesar de las amenazas cada vez mayores del mundo. Este capítulo detalla muchos de los vibrantes pueblos y naciones de Roshar tal y como eran durante la Era de la Soledad, seguido de detalles sobre cómo han cambiado desde que la tormenta eterna dio paso a la Verdadera Desolación. El capítulo 4 ofrece más información sobre otras eras de la historia de Roshar.

HABITANTES DE ROSHAR

Los habitantes de Roshar son una población étnica y culturalmente diversa con dos orígenes principales: los cantores, que son los pobladores originales, y los humanos, que huyeron a Roshar después de destrozar su propio planeta. Aunque los cantores concedieron a los humanos un lugar seguro para establecerse en Roshar, estos acabaron invadiendo el resto del planeta.

Durante las guerras conocidas como las Desolaciones, los humanos se extendieron por el continente y lo dividieron en diez reinos conocidos como los Reinos Plateados. Desde entonces, la mayoría de estos reinos se han fracturado, evolucionado o desaparecido, pero esta era dio forma a los pueblos actuales de Roshar, creando las distinciones étnicas, culturales y lingüísticas entre los humanos que persisten hasta nuestros días.

Para los cantores, el final de las Desolaciones fue un momento de pérdidas catastróficas. Después de su conflicto final con los humanos, la gran mayoría de los cantores perdieron una parte de su alma en un solo suceso cataclísmico que los separó de su Identidad y Conexión, dejándolos físicamente intactos pero como una sombra de lo que fueron. Un pequeño grupo conocido como los oyentes conservó parte de su identidad y cultura, pero la mayoría de los cantores fuera de esta comunidad fueron esclavizados y explotados por los humanos durante milenios. Solo el advenimiento de la tormenta eterna, provocada por los oyentes, ha devuelto a los cantores esa parte de sí mismos y les ha permitido afirmar plenamente su propia cultura e identidad.

REINOS VORIN

Los pueblos de los reinos vorin del este de Roshar proceden de un puñado de los Reinos Plateados, cuyos descendientes acabaron unificándose bajo una sola religión, el vorinismo. Aunque estos reinos presentan diferencias étnicas y culturales, por lo general siguen las costumbres y reglas sociales del vorinismo, que incluyen estrictos roles de género y una división de clases impuesta entre las personas de ojos oscuros y las de ojos claros.

IDIOMAS VORIN

La mayoría de los reinos vorin tienen un idioma nacional dentro de la amplia familia de lenguas vorin, o uno influenciado por dicho idioma. El alezi y el veden son dialectos de la misma lengua. El kharbranthiano es una mezcla lingüística de vorin y thayleño.

LOS HERDAZIANOS Y LOS UNKALAKI

Tanto los herdazianos como los unkalaki descienden en parte de los cantores. Los herdazianos, cuya herencia cantora se ve en sus uñas cristalinas, no forman parte de los reinos vorin, pero practican su propia interpretación del vorinismo. Son conocidos por sus familias numerosas y su cultura acogedora.

La patria soberana de los unkalaki (o comecuernos) se encuentra dentro de las fronteras del reino vorin de Jah Keved, pero no practican el vorinismo como sus vecinos. En comparación con otros grupos étnicos de Jah Keved, los unkalaki son físicamente únicos debido a su lejana herencia cantora, que les otorgó molares como piedras que les ayudan a comer conchas. Los unkalaki dan mucha importancia al orden de nacimiento, que influye en su profesión y papel social.

LOS MAKABAKI

En el oeste de Roshar, el Reino Plateado de Makabakam se dividió hace mucho tiempo en varias naciones, algunas de las cuales formaron la alianza conocida como el Imperio azishiano. El pueblo makabaki desciende de los habitantes de aquel antiguo reino. Aunque las culturas de las naciones makabaki varían, por lo general no utilizan los métodos de división vorin basados en el género y el color de ojos, sino que son el título y la posición lo que determina la clase.

Azir, como centro del Imperio azishiano, es la nación makabaki más conocida. El pueblo de Azir valora la

*Unos viajeros de Thaylenah,
Alezhn y Azin visitan
Kharbranth.*

burocracia, la organización, el debate respetuoso y la cortesía. Aunque cada nación del imperio tiene sus propias culturas y tradiciones, como las distintivas telas que envuelven todo el cuerpo de los tashikki, la mayoría de las culturas de las naciones makabaki comparten el amor por la hospitalidad. Casi todas las religiones makabaki se centran en uno de los Heraldos como única divinidad y en los demás como semidioses bajo su guía; el Heraldo específico adorado varía según la región.

PUEBLOS DEL OESTE LEJANO

Los shin viven en Shinovar, una nación aislada y protegida por montañas. Hablan la legua shin y, siendo de estatura más baja y con los ojos sin pliegues epicánticos, destacan entre la mayoría de los demás humanos de Roshar. Conocidos tanto por su humildad como por su xenofobia, tienen estructuras sociales rígidas basadas en su cometido, que privilegian a los agricultores y comerciantes sobre los guerreros. Practican el chamanismo de la piedra y predicán a sus ciudadanos que no deben caminar sobre ella.

Los Reinos Plateados de Aimia quedaron destrozados hace siglos. Aunque en el oeste lejano se pueden encontrar algunos humanos aimianos, los aimianos más notables no son ni humanos ni cantores. Los Dysian aimianos, también llamados Insomnes, distribuyen su mente colectiva entre muchos seres insectoides más pequeños (consulta el capítulo 8 para obtener más información sobre los Insomnes). Por su parte, los aún más misteriosos Siah aimianos a veces aparecen como humanoides con la piel entre azul y blanca, pero pueden cambiar de forma. Ambas especies son expertas en ocultar su verdadera naturaleza y los demás pueblos rara vez las identifican, pero ambas han tenido un papel importante en la historia de Roshar.

OTROS PUEBLOS

Las tierras que rodean el Lagopuro, una gran masa de agua interior en el corazón del continente, están habitadas por los selay, descendientes del Reino Plateado de Sela Tales. Los lagopureños suelen vivir en pequeñas aldeas enfocadas en la pesca.

Los reshi fueron en su día una pequeña parte del Reino Plateado de Rishir, pero han perdido gran parte de su territorio en favor de los reinos vorin y ahora viven principalmente en las islas Reshi. Hablan la lengua reshi y son conocidos por su cultura relajada y despreocupada, que a menudo atrae a los forasteros.

Los iriali se establecieron en el Reino Plateado de Iri y creen que su pueblo vino de otro mundo. Hasta su eventual partida de Roshar, como promete su religión, viven en Iri, que está situada junto a Rira, una nación que una vez fue aliada de Iri, pero que se ha separado de su nación hermana.

ALEZKAR

Un desfile de tropas marcha detrás de un hombre con un impecable uniforme bordado. Una mujer noble con un brillante vestido de seda y la mano izquierda oculta escribe un mensaje para otra erudita. En Alezkar, las reglas y los roles están tan regimentados como el renombrado ejército alezi.

Pocas naciones muestran la influencia de Honor y Odium con más profundidad que el reino militarista de Alezkar. Sujetos a rígidos roles sociales, los alezi llevan la competencia y el conflicto a un extremo violento. El monarca de Alezkar mantiene una paz precaria entre diez altos príncipes, cada uno con su propio territorio y fuerza militar.

Durante la Era de la Soledad, Alezkar se unió para convertirse en la nación más grande de Roshar, con una extensión de más de diez millones de kilómetros cuadrados en la parte oriental del continente. Sus fronteras oriental y meridional lindan con tierras en gran parte desiertas, con las Montañas Irreclamadas al este y las Llanuras Quebradas y las Tierras Heladas al sur. Sin embargo, la frontera occidental de Alezkar es más disputada, y ha sido el escenario de muchos conflictos con Jah Keved y Herdaz por la demarcación de los reinos. Alezkar también mantiene algunos territorios costeros que le ayudan a controlar sus aguas. Dentro de estas fronteras, es una tierra rica, con una vegetación exuberante y ríos caudalosos en muchas zonas.

Alezkar tiene varias ciudades grandes, y su capital, Kholinar, se remonta a la era de los Reinos Plateados. Esta ciudad simétrica se construyó alrededor de grandes formaciones rocosas llamadas hojas del viento, que la protegen de las altas tormentas.

GOBIERNO

Aunque Alezkar está gobernada por un solo monarca, la nación también está dividida en diez principados, cada uno bajo el mando de un alto príncipe. Los principados llevan el nombre de las familias que los controlan por herencia, y cada uno de ellos opera con cierta independencia y controla completamente su parte del ejército alezi.

Aunque los diez principados tienen teóricamente el mismo poder, varios títulos se remontan al Alezkar histórico y pueden recuperarse en tiempos de necesidad, otorgando a un alto príncipe en particular el control de una área concreta del reino. Estos títulos incluyen los siguientes:

Alto príncipe de comercio: tiene autoridad sobre los comerciantes y la seguridad de las carreteras que utilizan.

Alto príncipe de información: tiene autoridad sobre las investigaciones penales, la policía y los nombramientos de jueces y magistrados.

Alto príncipe de la guerra: tiene autoridad sobre toda actividad relacionada con la guerra.

Alto príncipe de obras: gestiona la infraestructura de Alezkar, desde las tareas mundanas como la eliminación de aguas residuales hasta la gestión de la luz tormentosa.



EJÉRCITO

Alezkar cuenta con el ejército más grande de Roshar, con alrededor de doscientos mil soldados y más de treinta portadores de esquirlada. El reino ha pasado siglos en un estado de guerra constante, ya sea internamente en conflictos entre altos príncipes, o externamente con otras naciones. Se cree que el servicio militar es la Llamada religiosa más elevada que puede asumir un alezi. También es una de las formas más seguras de ascender en su sociedad, aunque los que están en la base no suelen superar el rango de jefe de pelotón. Muchos soldados van a la guerra con la esperanza, mayormente vana, de poder hacerse con una hoja esquirlada derrotando a uno de sus portadores y, de ese modo, ascender en la sociedad.

La mayoría de los soldados rasos empuñan lanzas o arcos, ya que las espadas están restringidas a las tropas ojos claros y solo las empuñan los oficiales. Aunque los caballos son poco comunes en Roshar, el ejército alezi tiene acceso a ellos para oficiales, exploradores e incluso unidades de caballería (para más información sobre oficiales y soldados alezi, consulta “Brillante señor” y “Soldado” en el capítulo 8).

El ejército alezi puede parecer una fuerza unificada bajo el poder del monarca, pero el gobernante de Alezkar solo

comanda directamente una guardia real de aproximadamente 250 miembros. El resto del ejército está bajo el mando de los altos príncipes, cada uno de los cuales dirige sus propias fuerzas y persigue sus objetivos personales. En parte, el monarca mantiene el control sobre los principados controlando a la mayoría de los fervorosos moldeadores de almas de Alezkar, que son necesarios para ayudar a los militares a desplazarse de un lugar a otro y alimentar a sus soldados.

El ejército alezi está bien armado y curtido en batalla, pero también debe gran parte de su éxito a la influencia de Odium. La Emoción, una furia de batalla sobrenatural causada por el Deshecho Nergaoul, se concentró en Alezkar durante la Era de la Soledad. La siniestra influencia de la Emoción fue derrotada durante la Verdadera Desolación, pero su sangriento legado mancha la historia alezi.

CULTURA ALEZI

Aunque nueve de cada diez habitantes de Alezkar son humanos, la nación ha explotado históricamente a una importante población de “parshmenios” esclavizados, descendientes de cantores cuyas mentes y almas quedaron devastadas por el encarcelamiento de Ba-Ado-Mishram (ver “Cantores y oyentes” al final de este capítulo).

Generalmente, los humanos alezi son considerados belicosos y culturalmente rígidos. Además de su sistema de castas basado en el color de los ojos, tienen una división prescrita de géneros, una cultura que glorifica la guerra y una actitud insensible hacia la esclavitud.

Las personas de etnia alezi suelen tener un tono de piel bronceado y pelo oscuro, aunque las de ascendencia mixta pueden tener el pelo multicolor. Los alezi también suelen ser altos, con una media de casi treinta centímetros más que los rosharianos de las tierras occidentales. Como la mayoría de los habitantes de Roshar, tienen ojos con pliegues epicánticos.

La mayoría de los ciudadanos pertenecen a la etnia alezi, pero en Alezkar también viven importantes poblaciones de herdazianos y veden, lo que crea un crisol de lenguas y culturas.

ORDEN SOCIAL

Culturalmente, los alezi prefieren la moderación a las muestras externas de las emociones. Se espera que las parejas eviten las muestras de afecto en público, y la cercanía física entre padres e hijos se reserva generalmente a los niños más pequeños.

Debido a su interpretación de la religión vorin, los alezi evitan adivinar lo que les deparará el futuro. Esto se extiende incluso a las prácticas sociales, y desdeñan cualquier forma de juego que se base en la especulación.

Los alezi suelen seguir muchas reglas, y creen y obedecen normas de comportamiento que vienen determinadas

por el estatus y el papel de cada individuo. No solo adoptan el vorinismo (ver “Vorinismo” en el capítulo 3), que divide a los humanos por género y color de ojos, sino que lo codifican aún más, creando jerarquías que se hacen eco de las que se encuentran en el ejército. No debería sorprender que la gente de a pie sienta un resentimiento generalizado hacia los de alto estatus. Incluso dentro de la nobleza, las personas que rechazan la tradición y exploran nuevas ideas, a menudo son objeto de burla y desprecio.

SISTEMA DE CASTAS

Como la mayoría de las naciones que practican la religión vorin, la sociedad humana de Alezkar está dividida en dos castas determinadas por la claridad de los ojos de una persona. La mayoría de los alezi tienen ojos de colores más oscuros como marrón, negro o violeta oscuro; estas personas, llamadas ojos oscuros, son miembros de la casta inferior (que clasifica a las personas en diez nahns). Por su parte, las personas con tonos más claros como el azul, el castaño y el lavanda se denominan ojos claros; creyéndose superiores, forman la casta superior (que clasifica a las personas en diez dahns). Para obtener más información sobre la opinión del vorinismo sobre los ojos claros y los ojos oscuros, consulta “Vorinismo” en el capítulo 3.



“Seguís olvidando que estoy aquí, ¿no? Preferís ignorar a los ojos oscuros”.

ALEZI
OJOS OSCUROS



COLOR DE OJOS Y CASTAS EN ROSHAR

En las naciones vorin de Roshar, la discriminación basada en el color de ojos y el clasismo están tan arraigados en la sociedad que los términos “ojos oscuros” y “ojos claros” se utilizan habitualmente para referirse a las personas de las dos castas. Sin embargo, los grupos que jueguen al JDR del Cosmere tal vez quieran abordar estos términos con cuidado, dada su intersección con el racismo del mundo real. Para sugerencias sobre cómo tratar temas delicados en la mesa, consulta “Guía de seguridad” en el capítulo 13 del *Manual del Archivo de las Tormentas*.

DAHNS

El rango más alto para un ojos claros es primer dahn, y la clasificación sigue hasta el décimo dahn en el rango más bajo. Es muy difícil elevar tu dahn, ya que requiere alcanzar una posición importante, convertirte en portador de esquirrada (ver “Portador de esquirrada” en el capítulo 8) o, en dahns inferiores, comprar un rango más alto. Muchos rangos también están directamente relacionados con el gobierno o la herencia, lo que dificulta su obtención.

El primer dahn lo ostenta únicamente el monarca de una nación y el segundo dahn corresponde a los altos príncipes. El tercer dahn recae en quienes están emparentados con miembros que ostentan los dos primeros, así como en los altos señores y miembros de alto rango del ejército. Por el contrario, el décimo dahn suele concernir a aquellos que deben ganarse la vida; estas personas se denominan deceros.

NAHNS

Los rangos para los ojos oscuros también van del uno al diez. Los que están en los rangos más altos de primer y segundo nahn se consideran ciudadanos de pleno derecho de Alezkar con permiso para viajar libremente, e incluso pueden casarse con alguien de una familia ojos claros. Por otro lado, los alezi que están en el décimo nahn pueden ser vendidos como esclavos. El derecho a evitar el reclutamiento militar varía de un individuo a otro; alguien de un nahn superior podría evitar verse obligado a unirse al ejército alezi, pero solo si demuestra que presta un servicio indispensable. Los miembros de nahns inferiores suelen estar ansiosos por unirse al ejército, ya que es uno de los pocos caminos para alcanzar un rango superior en la sociedad alezi.



*“Es un ojos claros.
Eso significa que miente”.*

ALEZI
OJOS CLAROS



ESCLAVITUD

La esclavitud es más frecuente en Alezkar que en muchas otras partes de Roshar. Además de los cantores, la ley alezi también permite la esclavitud de los seres humanos que son prisioneros de guerra, deudores o delincuentes convictos. Aunque la esclavitud humana no es hereditaria, es una amenaza constante para cualquiera en el décimo nahn. Quienes consiguen comprar su libertad se ven obligados a pasar el resto de su vida con las marcas de la esclavitud que les infligieron durante su cautiverio.

RESTRICCIONES DE GÉNERO

Como es habitual en las naciones que practican el vorinismo, Alezkar tiene roles de género estrictos y limitados que se aplican a todos los ciudadanos, excepto a los fervorosos. Estos roles incluyen un estricto sistema binario de género. En general, se espera que las mujeres sean eruditas, empresarias y escribas. Desde la adolescencia en adelante, también se espera que las mujeres se cubran la mano izquierda,

conocida como su mano segura. Por su parte, los hombres tienen prohibido leer, y su escritura se limita a unos pocos glifos sencillos. En su lugar, se espera que los hombres se impliquen en el trabajo físico, el servicio militar y actividades de naturaleza similar (para más información sobre las restricciones de género vorin, consulta “Vorinismo” en el capítulo 3).

La moda alezi está determinada tanto por el género como por la casta. Los hombres ojos claros suelen llevar trajes bordados en colores más oscuros que se consideran más masculinos, como granate, azul marino, verde bosque y naranja intenso. Las mujeres suelen llevar vestidos de seda de una sola pieza y de colores vivos, conocidos como havah vorin.

A pesar de estos roles de género, los religiosos fervorosos disfrutan de una relativa libertad frente a tales expectativas. Los fervorosos de todos los géneros visten túnicas y se afeitan la cabeza, y pueden servir por igual sin restricciones para escribir o aprender a combatir. Algunas fervorosas optan por cubrirse la mano segura con un guante para adoptar un estilo más femenino, aunque no es obligatorio.



RELIGIÓN

La mayoría de los alezi creen en el Todopoderoso y practican el vorinismo en cierto grado, eligiendo una Llamada (como su meta vital) y una Gloria (como un aspecto del Todopoderoso que quieren hacer presente en su vida). A pesar de este conjunto de creencias, la mayoría de los alezi no son particularmente devotos, y adoptan más aspectos culturales que religiosos del vorinismo. Dejan los rituales, las oraciones y otras prácticas regulares del vorinismo a los fervorosos, y rara vez interactúan con el Todopoderoso más allá de rezar ocasionalmente (consulta “Vorinismo” en el capítulo 3 para conocer más detalles sobre esta religión).

Los fervorosos, los sacerdotes del vorinismo, se someten a la servidumbre de los nobles o del monarca, y se enfrentan a algunas restricciones: no pueden tener propiedades ni ocupar cargos políticos o sociales. Sin embargo, son muy respetados y, como son los únicos a los que se permite utilizar los moldeadores de almas, ejercen una gran influencia. Los

SAGAZ ACOMPAÑA A LOS KHOLIN MIENTRAS SE MARCHAN DE SU CAMPAMENTO DE GUERRA

fervorosos pueden optar por abandonar el fervor en cualquier momento sin consecuencia alguna.

RECURSOS

Podría decirse que el recurso más notable de Alezkar es su fuerza militar, que incluye diez ejércitos de altos príncipes formados por miles de feroces guerreros, además de una impresionante colección de unas veinte hojas esquirladas conocidas. El control de la nación sobre las Llanuras Quebradas asegura enormes gemas corazón de esmeralda procedentes de las cacerías de abismoides. En cuanto a la agricultura, las granjas de Alezkar cultivan grano de taliú y lavis, el tubérculo estagma y una amplia gama de especias, y crían cerdos, cangrejos y chulls como ganado. Alezkar también produce exquisitos vinos de diferentes colores, graduaciones alcohólicas y matices de sabor.

PUERTA JURADA

Junto al palacio de la capital alezi de Kholinar se encuentra una Puerta Jurada. A lo largo de los milenios, la plataforma de la Puerta Jurada se fue cubriendo de capillas y edificios administrativos pertenecientes al fervor alezi.

HISTORIA

Tras el final de la era de los Reinos Plateados, Alezkar cayó bajo el poder de la Hierocracia de la fe vorin, que pretendía conquistar todo Roshar y unirlo bajo el vorinismo. Alezkar se convirtió en el centro físico de poder de la Hierocracia mientras intentaba extender su control hacia el oeste. El Hacedor de Soles derrocó a la Hierocracia y unificó el reino antes de lanzarse a la conquista y el genocidio, matando a una de cada diez personas del Imperio azishiano en diversos actos arbitrarios de violencia. Cuando murió repentinamente de una enfermedad, sus diez hijos se pelearon por el reino, creando finalmente los principados que siguieron siendo el centro del gobierno alezi hasta el reinado del rey Gavilar.

Antes de convertirse en rey, Gavilar Kholin empezó a trabajar con su hermano Dalinar para seguir los pasos del Hacedor de Soles y unir Alezkar. Durante más de una década de brutal campaña militar, los hermanos aplastaron cualquier resistencia a una Alezkar unida. La experiencia dejó a Dalinar traumatizado por aquellos a los que masacró, pero los nobles alezi elogiaron a los hermanos Kholin por su gloriosa victoria.

DESPUÉS DE LA TORMENTA ETERNA

Con la llegada de la Verdadera Desolación, quizá ninguna otra nación ha experimentado tantos cambios como Alezkar. Debido a la tormenta eterna, los cantores fueron liberados de la esclavitud y recuperaron su individualidad y Conexión. Ahora pueden pensar y actuar por sí mismos libremente. El proceso de su esclavitud por parte de los humanos ha dejado a la mayoría de estos cantores con sentimientos de tristeza y profunda ira. En Alezkar, más que en cualquier otra nación, los cantores despertados buscaron vengarse de manera violenta.

Reconociendo esta agitación como una oportunidad para eliminar a Alezkar como amenaza, las fuerzas de Odium atacaron la nación antes de que pudieran organizar una defensa. El rey Elhokar Kholin, hijo y heredero de Gavilar, cayó en un intento fallido de defender Kholinar, la capital. Ahora que la capital ha caído, la nueva monarca de la nación, la reina Jasnah Kholin, gobierna en el exilio desde Urithiru. Es hija de un rey y hermana de otro, ambos fallecidos. Aunque la ley alezi no prohíbe que una mujer gobierne como monarca, el ascenso de Jasnah al trono es uno de los muchos drásticos cambios culturales provocados por el regreso de los Caballeros Radiantes.

Dicho regreso ha desafiado las opresivas leyes de la sociedad alezi. Las mujeres ahora empuñan hojas esquiladas como Caballeras Radiantes, luchando junto a los hombres. Dalinar, alguna vez visto como un parangón de masculinidad alezi, ha escrito un libro expresando vergüenza por aquellos a quienes mató en actos de ira. La reina Jasnah ha tomado medidas para abolir la esclavitud de cantores y humanos, y las distinciones de casta basadas en el color de ojos parecen cada vez más arbitrarias. Es un momento precario para el pueblo alezi, pero uno en el que los individuos cuentan con oportunidades para labrarse su futuro hasta ahora inauditas.

CANTORES ALEZI

Durante milenios, los cantores de Alezkar fueron tratados como propiedad y obligados a trabajar sin descanso para los humanos que los esclavizaron. Debido a la pérdida de su identidad y capacidad de acción al final de la Falsa Desolación, estos cantores no pudieron oponerse ni luchar contra la opresión. Existían en lo que los oyentes llaman forma esclava, que mantiene la mente cautiva y solo permite un mínimo de habla.

La vida como “parshmenio” era agotadora, ingrata y estaba envuelta en una espesa bruma mental. Mientras los cantores esclavizados realizaban el trabajo que se les exigía (que iba desde la agricultura y la construcción hasta la cocina y el cuidado de los niños), podían observar y comprender la mayor parte de lo que sucedía a su alrededor. Sin embargo, no podían actuar por su cuenta, elegir proactivamente tareas que sus amos no les habían asignado o expresar externamente la angustia emocional que sentían. A menudo, las familias de cantores eran cruelmente separadas por los esclavistas que vendían a padres, hijos, parejas y amigos a otros amos de esclavos.

Cuando llegó la tormenta eterna y curó las almas de los cantores de todo Roshar, muchos de ellos, como era de esperar, sintieron una profunda ira hacia la humanidad. En Alezkar, los cantores contraatacaron. Muchos optaron por la violencia y algunos incluso llegaron a esclavizar a sus antiguos amos. Otros se centraron en escapar, pero se encontraron con centinelas vacíos y supervisores Fusiónados que les guiaron hacia la venganza. Moldeados por la cultura que les había maltratado durante generaciones, los cantores de Alezkar se convirtieron en la vanguardia del ejército de Odium.

GLIFOS DE LOS ALTOS
PRÍNCIPES ALEZI



Kholin

Thanadal

Sadeas

Aladar

Uamah

Bethab

Hatham

Ruthor

Roion

Sebarial

HERDAZ

Un manto de niebla templada cubre los campos de cultivo mientras el sol comienza su elegante ascenso. Los aldeanos se abrazan y comparten risas al emprender una nueva jornada de trabajo honrado. Delicadas columnas de humo se elevan de escultóricas chimeneas pintadas de vivos colores. En Herdaz, la abundancia se celebra con modestia y todos son familia.

Conocido por su próspera agricultura y sus comunidades centradas en la familia, Herdaz tiene forma de corona en la parte superior del flanco oriental de Roshar. Las penínsulas se extienden hacia el mar de Reshi, arriba y al oeste, y hacia el océano de las Aguas Hirvientes, al este. Debido a su clima húmedo y templado, Herdaz es especialmente exuberante y verde en comparación con las naciones vecinas, aunque no tanto como Shinovar, situado en el extremo occidental de Roshar.

Herdaz es una nación generosa y su producción agrícola supera a la de vecinos más grandes como Alezkar y Jah Keved. Su idioma principal es el herdaziano y sus principales exportaciones incluyen diversas cosechas y la piel de cerdo.

GOBIERNO

Herdaz está gobernado por un rey muy querido. El palacio herdaziano es famoso por sus chimeneas con glifos (doscientas tres en total), que representan las haciendas familiares oficialmente reconocidas del reino. Una vez al año, el rey invita a representantes plebeyos de cada hacienda a atender la chimenea que les corresponde, de donde salen columnas sincronizadas de humo para representar la unidad.

EJÉRCITO

Rodeado de naciones mucho más grandes a las que no puede aspirar a igualar en fuerza militar, Herdaz ha dado prioridad a un ejército que se basa más en la inteligencia, la camaradería y la esperanza. Los ascensos a rangos superiores suelen concederse con límites de mandato, diseñados para incentivar el trabajo duro y el liderazgo, así como para fomentar la humildad y la capacidad de renunciar con elegancia una vez que uno ha superado su máximo esplendor en el combate. Cuando un soldado muestra un mérito legendario, se le otorga el título honorífico *enne* tras su nombre de pila y ya no está sujeto a límites de mandato. Dieno enne Calah, también conocido como el Visón, es una de esas leyendas.



Cada nuevo informe daba la impresión de que los herdazianos estaban casi acabados, por lo que los recursos se destinaban a otros frentes con más posibilidades de victoria. Pero cada vez, Herdaz seguía firme, hostigando sin cesar al enemigo.

CULTURA HERDAZIANA

Gracias a su lejana ascendencia compartida con los cantores, la mayoría de los herdazianos están mejor preparados para soportar las duras condiciones de Roshar que los demás humanos. Tienen una resistencia innata a los venenos, como el musgoardiente y otras sustancias nocivas utilizadas con fines recreativos, por lo que necesitan dosis más altas de toxinas para notar los mismos efectos. Casi todos los herdazianos tienen el pelo castaño y su piel morena es generalmente más clara que la de los makabaki y más oscura que la de los alezi.

En Herdaz, las uñas son herramientas. Cristalinas y oscuras hacia la cutícula, las uñas herdazianas reproducen las propiedades del pedernal cuando se golpean con acero. Los herdazianos aprovechan esta propiedad con los chisperos, una singular herramienta herdaziana. Son similares a anillos anchos, se llevan sobre la parte superior de un dedo y están hechos de acero. Cuando se golpea con una uña herdaziana, un chispero produce chispas que pueden encender un fuego. Recibir un chispero de sus padres es una importante experiencia de madurez para los hijos de los campesinos, ya que el regalo significa que se puede confiar en ellos para encender fuego.

Los herdazianos se aferran a la creencia de que cada persona es valiosa para la sociedad, independientemente de su rol. Por ejemplo, los herdazianos asexuales no se enfrentan a la presión social de tener que procrear y son celebrados por sus logros.

Una larga historia de conflictos fronterizos con Alezkar, incluida la campaña de cuatro años de Dalinar Kholin para fortificar el territorio alezi septentrional, ha provocado resentimientos. Los herdazianos tienen cuidado de no ofender abiertamente al poder militar que comparte su frontera meridional, pero divergen intencionadamente en aspectos culturalmente significativos. Entre ellos se encuentran su práctica atípica de la religión vorin y su prohibición de la esclavitud humana.

DIÁSPORA

Durante generaciones, los herdazianos han emigrado a países cercanos y lejanos. La diáspora ha crecido hasta incluir a casi la mitad de los herdazianos de Roshar. Dado que se consideran emparentados con cualquiera con quien comparten incluso un mínimo de antepasados comunes, la familia y la sensación de hogar pueden encontrarse en casi cualquier sitio.

Escenas de una granja familiar en Herdaz.



Una granja tradicional herdaziana

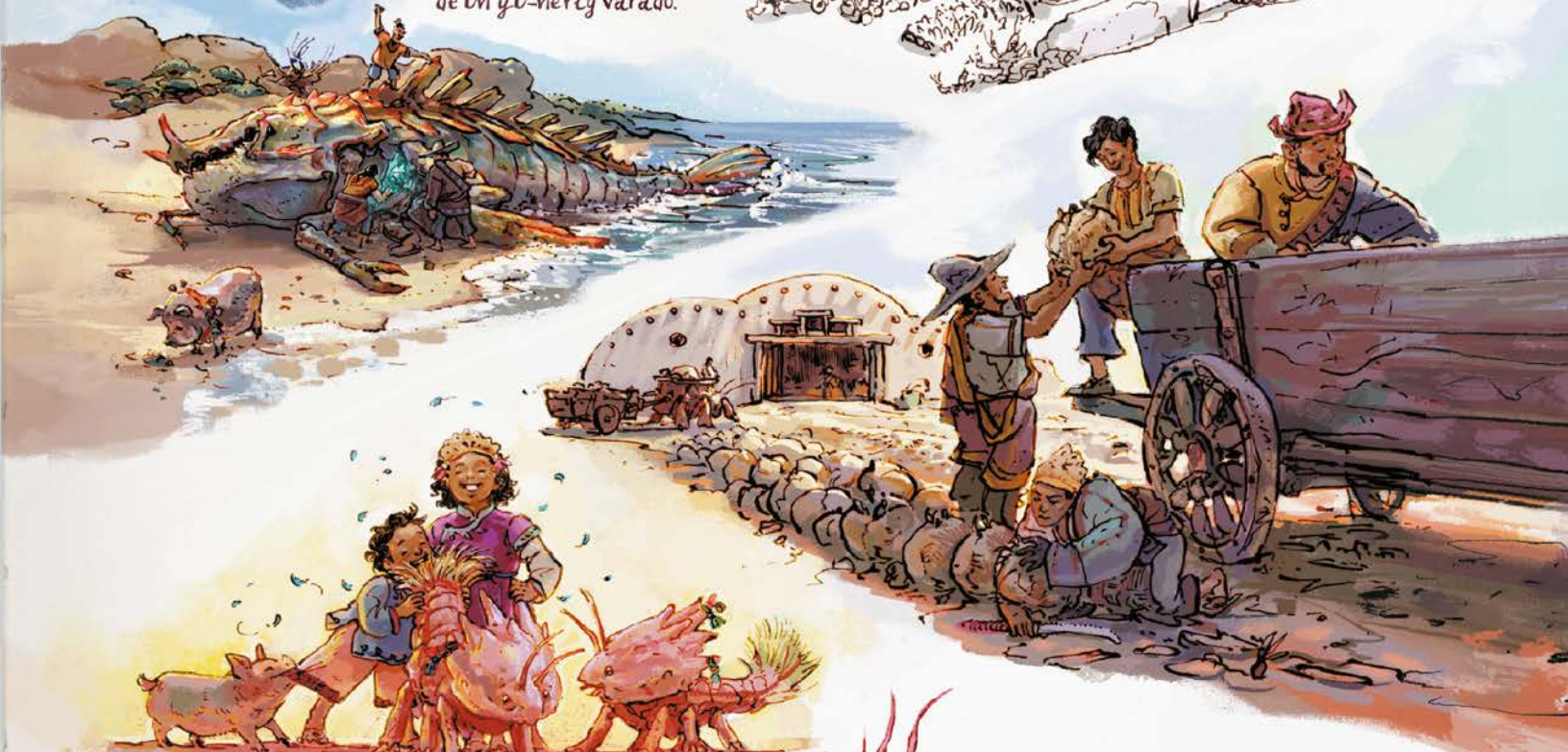
Cisterna de agua

Jardín de pared

Esta cresta artificial suaviza y dirige los vientos de las altas tormentas

Horno exterior

Una oportunidad única de recolectar la gema corazón de circonio de un yu-nerig varado.



Muchos herdazianos desconfían de los extraños que deambulan por sus tierras, pero cuando te consideran un amigo, o incluso un primo, es difícil escapar de su abrumadora hospitalidad.



RELIGIÓN

Aunque la mayoría de los ciudadanos de las naciones vorin ortodoxas (como Alezkar y Jah Kevé) se esfuerzan por mantener estrictamente las tradiciones y costumbres de su religión, los herdazianos se preocupan menos por el establecimiento formal de la Iglesia vorin. Su prioridad es el vínculo individual con el dios que venera la iglesia. Las mujeres herdazianas se cubren las manos seguras con guantes o mangas largas, siguiendo la tradición de limitar el uso de la mano izquierda, pero haciéndolo de una manera un poco más práctica.

La mayoría de los hogares herdazianos cuentan con una gran chimenea, así como una más pequeña y ornamental para llevar el humo de los glifos quemados en el culto personal. Algunos herdazianos llevan chisperos grabados con símbolos religiosos, aunque se considera de mal gusto hacer alarde de ellos.

CAMPESINOS HERDAZIANOS



RECURSOS

La tierra fértil es el recurso natural más valioso de Herdaz, y los cultivos se destinan a la alimentación y a la producción textil. Los cultivos más perecederos se cosechan en su punto óptimo de maduración y se venden y comercializan en las aldeas y ciudades vecinas. Los cereales se suelen secar para su exportación o se elaboran como pan ácimo frito para platos como el chouta, un rollo hecho con carne de moldeado de almas y una salsa suave pero sabrosa.

La cría de cerdos también es una ocupación común en Herdaz. La carne se vende recién sacrificada o conservada como cecina muy salada, y luego se envía rápidamente al extranjero para su venta en países vecinos, antes de que se eche a perder por la humedad. El cuero de cerdo de Herdaz se utiliza para ropa, armaduras, sillas de montar, herramientas y muebles. Es muy apreciado por su grano suave y su durabilidad.

A lo largo de la costa septentrional, enormes grancaparazones parecidos a cangrejos deambulan por las playas. Aunque sus gemas corazón son valiosas, los herdazianos rara vez los cazan debido al importante peligro que representan. Los grancaparazones prefieren vivir en las puntas de las penínsulas herdazianas, mientras que las regiones más bajas de estas suelen utilizarse para pescar y capturar crustáceos más pequeños. La pesca se considera un trabajo para los pobres y quienes no tienen tierras. Ni siquiera ceñirse a lugares de pesca bien establecidos garantiza la seguridad, así que los pescadores suelen turnarse para vigilar, dispuestos a abandonar la captura del día en cualquier momento en caso de avistamiento de un grancaparazón. Los grancaparazones prefieren mantenerse apartados, pero se vuelven hostiles si los humanos se acercan a un campamento de pesca mientras están presentes.

CONFLICTOS POR LA TIERRA

Las disputas por la propiedad de la tierra son comunes en Herdaz. Aunque la mayoría de los herdazianos que emigran a otros lugares rara vez regresan, puede resultar peligroso que lo hagan para reclamar las granjas de sus antepasados. El rey se niega a involucrarse, dejando la complicada tarea de determinar la propiedad a magistrados de tierras especialmente designados. Para reclamar la tierra, un herdaziano no solo debe demostrar que su linaje está más estrechamente vinculado a sus primeros propietarios registrados, sino también que está más capacitado para cuidarla que sus propietarios actuales. Estas disputas pueden prolongarse durante décadas, y la mayoría de ellas acaban con las dos familias acordando unirse o enfrentarse en duelo.

DESPUÉS DE LA TORMENTA ETERNA

Durante la Verdadera Desolación, las fuerzas de Odium invadieron Herdaz. Los herdazianos siempre han sido buenos bajo presión, ya que han sido desafiados y conquistados muchas veces a lo largo de su historia. Muchos huyeron del país para formar grupos de resistencia, mientras que otros permanecieron en su tierra natal, atentos al día en que pudieran reclamarla. El Visón, un famoso general, ahora colabora estrechamente con Dalinar para aplastar a los ejércitos de Odium y, finalmente, recuperar Herdaz. Han reclutado a algunos de los cantores que esclavizaron anteriormente para que se unan a la lucha, prometiéndoles su emancipación a cambio del servicio.

Bajo la ocupación enemiga, el rey se encarga personalmente de quemar un glifo en cada una de las doscientas tres chimeneas del palacio durante el Día de la Unidad. Esas columnas de humo señalan periódicamente la devoción del rey por su pueblo, ya que cree que la guerra convierte a todo el mundo en plebeyo.

PALABRAS HERDAZIANAS

Herdaziano	Significado
Calah	Visón
Chalispo	Viejo amigo.
Chorlano	Alguien que siempre causa problemas al intentar mejorar las cosas.
Chortana	Una mujer poderosa.
Chouta	Rollo de pan ácimo frito con carne y salsa, que suele servirse como comida callejera.
Enne	Anticuado título honorífico para alguien que es extraordinario.
Gancho/a	Título honorífico para un superior.
Garrafón	Alguien que se toma la vida demasiado en serio.
Gon	Abreviatura de gancho.
Hregos	Anguila aérea.
Mancha	Primo, o alguien que es como un primo.
Misra	Alguien que está lleno de energía y ganas de vivir.
Muli	Alguien que no parece hablar mucho.
Naco	Niño
Nanha	Madre, a menudo se utiliza como “señora”.
Ornachala	Empanadas de carne de cerdo y marisco cocidas al vapor en cascarones de rocabrote, que se suelen comer en el desayuno.
Palidmah	Vestimenta formal para la mayoría de edad.
Peñito	Un anciano malhumorado.
Tsupales	Albóndigas.
Vilo	Un isleño.



EL GLIFO DE “CHOUTA”

IMPERIO AZISHIANO

Unos eruditos se bajan de una calesa tirada por un chull, discutiendo con decoro y entusiasmo acerca de sus diferentes perspectivas. La brisa seca transporta el tenue aroma de las hojas de azular, que insinúa una celebración cercana. Un gran grupo de soldados con armaduras de bronce tintineantes y sombreros de estampados brillantes marchan al unísono mientras intercambian bromas educadas de camino a presentarse al servicio. En Azir, la burocracia es una forma de vida, y todo el mundo tiene su función asignada para reforzar el imperio.

El Imperio azishiano está compuesto por nueve estados miembros dentro de la región de Makabaki, en el suroeste de Roshar. Sus habitantes pertenecen al grupo étnico makabaki y, por lo general, tienen tonos de piel y pelo muy oscuros.

Aunque existen varias docenas de idiomas makabaki diferentes, tanto hablados como escritos, el azishiano es el más común y el más comprendido en la región. Los ciudadanos sordos del imperio prefieren el lenguaje de signos azishiano, que también utilizan los embajadores y los traductores. Debido a la riqueza de su vocabulario y a su precisión contextual, su uso se ha extendido a otras naciones de Roshar.

Azir es la nación más grande y poderosa del imperio, y mantiene su liderazgo a través de recursos y fuerza militar compartidos.

AZIR

En la nación de Azir, la burocracia reina de forma suprema y leyes centenarias sustentan unas leyes en constante expansión. Los escribas mantienen a la población informada de los cambios recientes en la política oficial mediante publicaciones periódicas sobre el tema. La población de Azir está generalmente bien versada en la ley, y se espera que cumplan con las nuevas leyes dentro del mes siguiente a su aprobación.

GOBIERNO

El gobernante del Imperio azishiano, el Aqasix Supremo, es elegido por unos respetados consejeros políticos llamados visires, pero el supremo es una figura venerada con poder limitado. Durante su reinado, el supremo reside en el Palacio de Bronce y está acompañado por visires, escribas y líderes religiosos llamados vástagos. Los visires persuaden y guían al supremo, e incluso pueden anular sus decisiones cuando lo consideran oportuno. Los ciudadanos también pueden impugnar un mandato del supremo, aunque es menos probable que salgan airoso. Cuando un Aqasix Supremo muere, los visires comienzan la búsqueda de su sucesor.

VISIR Y VÁSTAGO
AZISHIANOS



El órgano de gobierno de Azir tiene muchos niveles, y todos ellos se consideran prestigiosos. Cualquier ciudadano puede convertirse en servidor público si aprueba un riguroso examen. Los ricos ocupan la mayoría de estos puestos gracias a su acceso a una educación superior cara; al fin y al cabo, la presentación de un argumento suele ser más convincente para los azishianos que el argumento en sí. Sin embargo, también hay muchos solicitantes comunes que reúnen los requisitos y se acaban convirtiendo en servidores públicos.

Los alguaciles se encargan de hacer cumplir las leyes. En lugar de tener un destino regional fijo, se desplazan de una zona a otra de forma regular. Esto tiene como objetivo fomentar la imparcialidad, mejorar la asignación de personal y permitir la asistencia a seminarios de formación continua entre traslados.

EJÉRCITO

La disciplina, la coordinación y una cadena de mando clara son principios básicos del ejército azishiano. Las tropas alezi y veden tienen la reputación de ser más poderosas que las azishianas, pero nadie puede igualar su capacidad de obediencia y sincronización.

Los soldados llevan cotas de malla y portan arcos, armas de asta y grandes escudos. Las tropas se dividen en batallones de mil soldados cada uno. Los colores del uniforme desempeñan un papel fundamental a la hora de identificar la posición de un soldado y el batallón al que pertenece. La mayoría de los soldados azishianos son varones o tienen rasgos masculinos.

CULTURA AZISHIANA

La gente de Azir se esfuerza por respetar el orden, las normas y la cortesía. En su cultura se fomentan los desacuerdos, siempre y cuando la discusión se presente con una actitud agradable (en apariencia) y se lleve a cabo a través de los canales establecidos.

Los funcionarios del gobierno se consideran el nivel más alto de la sociedad humana en Azir. Los complejos patrones tejidos en su ropa reflejan tanto su rango específico dentro de la estructura gubernamental como su herencia familiar. En teoría, las circunstancias del nacimiento de una persona no definen sus méritos y oportunidades, y los azishianos celebran el concepto de ascenso social. Los azishianos ojos claros son una minoría muy pequeña y no se les considera superiores a sus pares. La mayoría de las ocupaciones no son específicas de género, y los azishianos no practican tradiciones vorin como la ocultación de la mano segura.

Además de las leyes oficiales, se espera que los azishianos sigan las costumbres sociales de su nación. Esto puede ser perjudicial cuando algunas de ellas están mal fundamentadas o son erróneas. Por ejemplo, las parejas de todos los géneros se cortejan abiertamente y pueden casarse, pero algunos azishianos esperan que las parejas casadas representen los roles de un hombre y una mujer, independientemente de

sus identidades de género. No todo el mundo opta por seguir las costumbres sociales, ya que no existen castigos formales asociados a su rechazo, pero el estigma de ir en contra del orden percibido de la sociedad puede ser un incómodo precio a pagar. A nivel legal, las parejas que no son heterosexuales deben rellenar varios documentos para casarse legalmente, pero por lo demás se les da validez.

RELIGIÓN

La religión nacional de Azir venera a los Kadasix, la interpretación azishiana de los Heraldos. Yaezir, también conocido como Jezrien, es especialmente venerado como el Kadasix de Reyes, y el Aqasix Supremo tiene el deber de defender sus intereses.

Los sacerdotes de la religión azishiana, llamados vástagos, ejercen como funcionarios gubernamentales en todos los rangos de la burocracia. Cada estado miembro del Imperio azishiano tiene su propia religión, y en cada uno se venera a un Heraldo como el ser divino central de su teología.

RECURSOS

Azir es un país grande con muchas industrias. Las principales exportaciones incluyen cereales como el clem y el taliú, productos textiles, libros y gemas de zafiro (que son las gemas corazón de mawli, una especie de grancaparazón de tamaño medio).

Las herramientas Investidas, como los moldeadores de almas y las hojas esquirladas, se utilizan en beneficio de la sociedad, no solo de las personas que las manejan. Aunque los moldeadores de almas son extremadamente raros en Azir, se presta a personas selectas una colección de hojas esquirladas conocidas como hojas esquirladas imperiales. Estos portadores de esquirlada realizan diversos trabajos como guerreros y trabajadores dentro de Azir y los países miembros del imperio.

PUERTA JURADA

En el Gran Mercado de Azimir, la capital de Azir, hay una Puerta Jurada.

HOJAS ESQUIRLADAS IMPERIALES

Aunque los portadores de esquirlada de otras naciones podrían burlarse de la idea de utilizar sus hojas esquirladas para fines no relacionados con el combate, el Imperio azishiano ha recurrido a esta tradición para esculpir ciudades enteras. Dado que la mayoría de los países miembros no tienen hojas esquirladas, este método de compartir el acceso para trabajos especializados y trabajos de mercenarios incentiva a las nueve naciones a permanecer unidas.

Las personas que empuñan las hojas esquirladas imperiales son muy apreciadas en todo el imperio y se enorgullecen de ello. A cambio de usar estas hojas, sus portadores envían parte de sus ganancias al Palacio de Bronce. Las regulaciones garantizan que las hojas esquirladas imperiales se utilizan de manera responsable.

AZIMIR

Azimir, la capital de Azir, es la ciudad más grandiosa del Imperio azishiano, y sus habitantes creen que el trazado de su capital está inspirado en lo divino. Los bulevares de la ciudad forman una intrincada cuadrícula urbana, con líneas ordenadas y una simetría rígida que ejemplifican los ideales de la cultura azishiana. Tanto los edificios públicos como las residencias privadas se alzan sobre cimientos que se remontan a la época de los cantores del alba.

Las cosmopolitas calles de Azimir bullen de gente de todo el imperio y más allá. En un día cualquiera, se pueden ver a comerciantes thayleños, diplomáticos alezi y turistas iriali entre los ciudadanos de todos los rincones del Imperio azishiano. Los visitantes consideran Azimir una de las metrópolis más seguras del mundo, quizá porque sus alguaciles de uniforme negro son conocidos por enterrar a los delincuentes en montañas de papeleo legal.

La población de Azimir incluye la mayor concentración de funcionarios, abogados litigantes y burócratas de Roshar. Incluso las personas que no trabajan directamente para el gobierno suelen dedicarse a alimentar, vestir, alojar y entretener al ejército de administradores de la ciudad.

El imperio cuenta con un puñado de moldeadores de almas, incluido uno en Azimir que produce bronce. El legado de este artefacto puede verse en toda la ciudad: muchos tejados son de bronce, y el Palacio de Bronce del emperador cuenta con columnas, cúpulas e incluso jardines esculpidos mediante el moldeado de almas.

La cúpula de bronce más grande de la ciudad cubre la Puerta Jurada de Azimir. Este edificio albergó en su día el Gran Mercado, pero las noticias sobre la importancia estratégica de la Puerta Jurada llevaron a las autoridades a fortificar la estructura y evacuar a todos los comerciantes. En torno a la Puerta Jurada se agolpan falanges de infantería pesada azishiana, mientras que otras permanecen listas para defender la propia ciudad, todo ello bajo la supervisión del comandante supremo de la Guardia Imperial.

*Del diario de viaje de un
saltamundos sobre Azimir.*

¡Montones de diseños!



Teñidos, estampados, tejidos, bordados...



Caja de esferas para recargarlas

gran Mercado (la Puerta Jurada azishiana)

Comerciante de telas
de Yezier



Un joven paje
de palacio

Escriba
tashikki

Con la ayuda de un poco de tejido de
luz, logramos colarnos en el sorteo
diario y pudimos ver al Supremo y el
ornamentado interior del palacio.



Las cúpulas del Palacio de Bronce



Un funcionario trabajando
en el jardín del palacio.



OTROS PAÍSES MIEMBROS

Azir lidera el Imperio azishiano y se encarga de tener en cuenta las necesidades de sus miembros. Cada país miembro es valorado por lo que aporta, aunque su favor para con Azir fluctúa con el tiempo.

TASHIKK

En Tashikk, la información vale tanto como las esferas. Una sofisticada red de estaciones transmisoras ha hecho de Tashikk el mayor nodo de vinculacañas de Roshar. Aunque un príncipe ocupa el trono, también abunda la burocracia al estilo azishiano. Hay campos verdes hasta donde alcanza la vista, llanos y poco impresionantes. En cuanto a su fuerza militar, Tashikk es más conocida por su formidable armada, que mantiene en colaboración con Azir.

La mayoría de los tashikki adoran a Tashi (su nombre para el Herald Ishar) junto con una divinidad maligna llamada Nun Raylisi, que tiene similitudes con Odium. Se espera que los humanos de Tashikk lleven shiquas a menos que tengan exenciones ocupacionales. Estas envolturas corporales están hechas de una tira continua de tela que cubre al usuario de la cabeza a los pies, protegiéndolo de la odiosa mirada de Nun Raylisi.

AGENTE DE
INFORMACIÓN
TASHIKKI



La ciudad subterránea de Yeddaw es la joya del pueblo tashikki. Sus galerías se excavaron magistralmente con las hojas esquiladas imperiales de Azir. El centro de la ciudad es su punto más alto, formando un cono casi imperceptible que guía el agua de las altas tormentas por las calles hacia los desagües de las afueras.

YEZIER

La princesa de Yezier pasa la mitad de su tiempo en Azir. Muchos especulan que lo hace para fomentar una relación cercana con la sede del poder del Imperio azishiano, a pesar de no seguir su liderazgo tan a pies juntillas como otras naciones como Tashikk.

Los grandes eruditos de las altas tormentas de Yezier utilizan teoremas matemáticos avanzados para rastrear y predecir la llegada de altas tormentas a lo largo de Roshar. Envían los cálculos de sus pronósticos a agentes de Tashikk a través de vinculacaña, donde se venden y distribuyen ampliamente.

Yezier diseña la moda más fascinante e innovadora de Roshar. Las prendas se confeccionan cerca de la frontera entre Yezier y Liafor para su exportación. Los mejores diseñadores de moda de las dos naciones viajan por todo el mundo con sus sastres para confeccionar y vender piezas a medida a la nobleza extranjera. Incorporan finas telas de Makabaki con modificaciones estilísticas para adaptarse a las costumbres y requisitos religiosos de sus países anfitriones.

EMUL

Emul es una nación en apuros al borde del colapso. Dirigida por un supremo, pero muy fracturada por su guerra en curso con Tukar, Emul carece de recursos y aliados. Tukar codicia la preciada ciudad portuaria de Sesemalex Dar, que se encuentra cerca de la frontera entre las dos naciones. La ciudad es un símbolo importante de la identidad religiosa de los emuli y una potencia económica.

El ejército emuli cuenta con un alto porcentaje de soldados reclutados. El arco es el arma preferida de los emuli, pero los tukari lo saben y han ajustado su estrategia de asalto para forzarles al combate cuerpo a cuerpo. La caballería emuli fue famosa en su día por manejar a caballo las espadas curvas llamadas kusu, pero han perdido la mayoría de sus corceles en la guerra.

En la frontera oriental de Emul, una vasta cadena montañosa oculta la ciudad de Urithiru y el Valle, el hogar de la Vigilante Nocturna (ver “Spren únicos” en el capítulo 1). Cuando es posible, los extranjeros prefieren viajar allí a través de Emul, dada la larga tradición hospitalaria de la nación. Los regalos y los saludos son especialmente importantes en la cultura emuli; se espera que el viajero lleve un regalo simbólico de fruta para su familia anfitriona, e incluso los desconocidos se saludan con cálidas palabras.

Aunque la mayoría de los emuli no llevan las shiquas de sus vecinos tashikki, es común que los humanos emuli de todos los géneros se cubran la cabeza con telas. Estas bandas

van desde las prácticas diademas que llevan los soldados hasta los elaborados tocados que se usan en las bodas.

STEEN

En Steen, el viento transporta el aroma de la salmuera de las Profundidades Meridionales mezclado con el de los cáusticos tratamientos textiles. La mayoría de las personas nacidas allí nunca se van, y las que lo hacen suelen convertirse en trabajadores migrantes contratados como marineros o mercenarios. Los habitantes de Steen siguen costumbres de aseo personal únicas, como la de los hombres que se trenzan la barba con cordeles como si ataran sedamarina sin procesar en manojos después de la cosecha.

Steen está gobernado por un príncipe y señores mercaderes. En lugar de un ejército, el gobierno contrata a mercenarios que han demostrado su valía en el extranjero y han vuelto. La actitud general de los señores mercaderes queda ejemplificada en el dicho de Steen: “Si hay dos mercenarios en una fiesta, paga a ambos dos veces”. Creen que si el enemigo está a su altura, es mejor librar una batalla con esferas que con espadas. Como resultado, las disputas con otros estados del Imperio azishiano suelen poder resolverse ajustando los precios de exportación de la sedamarina, y así persuadirlos para que cooperen.

La explotación de sedamarina, el tratamiento de tejidos y la producción de tintes son las principales industrias de Steen. El lucrativo comercio de sedamarina comienza con la recolección de una fibra vegetal blanca que crece sobre el océano y se asemeja al musgo. Los recolectores de sedamarina viajan en botes anchos y poco profundos; sus remos funcionan como una pala en un lado, mientras que el otro tiene una cuchilla para cortar los enredos de sedamarina. Los hilos más finos se tejen para elaborar un tejido suave y lustroso destinado a la nobleza, mientras que los más gruesos se convierten en un material rugoso parecido a la lona, más adecuado para soldados y artesanos.

ALM

Acurrucado junto a las montañas que lo separan de Shinovar, Alm sigue siendo un enigma para la mayor parte de Roshar. Su población es increíblemente pequeña y no tiene exportaciones dignas de mención. Los habitantes de Alm se enorgullecen de ser autosuficientes, aunque aceptan al emperador de Azir como propio.

En Alm no hay grandes ciudades, y la familia diplomática elegida tiene su sede en un pintoresco palacio cerca de la frontera con Yezier. Los ciudadanos viven en pequeñas aldeas o en granjas remotas. La tierra es lo suficientemente



*Sesemalex Dar,
la capital de Emul*

fértil para los cultivos y un gran río en el sureste de Alm proporciona sustento adicional. Para mantener la buena relación con el Palacio de Bronce, la familia diplomática de Alm envía embajadores y ofrendas de frutos secos que solo crecen en Alm. En el pasado, el Palacio de Bronce les enviaba cantores esclavizados para que los usaran como sirvientes del palacio, pero, sin que Azir lo supiera, dichos cantores eran liberados a su llegada a Alm y luego se les proporcionaban cabañas para vivir o se les permitía deambular a su antojo.

En contraste con la fijación de Yezier con la moda y la validación social, la gente de Alm viste con colores claros apagados, lo que simboliza su desinterés por la competitividad y la vanidad. Cuando alguien experimenta un acontecimiento importante en su vida, como la mayoría de edad, el matrimonio o la muerte de un ser querido, es costumbre ir al río, en el sureste, para sentir la naturaleza transitoria de la vida, y luego viajar a las montañas, en el oeste, para sentir la impresión de la permanencia.

DESH

Leal a Azir desde hace mucho tiempo, Desh es un tranquilo centinela del poder militar y de las provisiones de emergencia. Su posición estratégica frente a las montañas occidentales de Roshar proporciona una frontera defensiva natural y una serie de cuevas laberínticas para almacenar grano y fabriles de guerra. El reino está gobernado por un consejo de la realeza deshi y generales azishianos retirados. Aunque Desh envía embajadores a naciones cercanas y lejanas, suelen servir más como espías que como diplomáticos.

En Desh, los niños son tratados con la máxima cortesía. Se otorga un título honorífico denominado talga a todos aquellos que no pueden luchar debido a su juventud, vejez, enfermedad o discapacidad. Aunque los soldados de Desh están bajo el mando del consejo real, se consideran al servicio de su diosa Vedahha y de todos los talga.

Los adultos de cuerpo sano y espíritu protector son reclutados para el servicio militar como soldados en activo o reservistas. Aquellos con temperamento demasiado apacible para la guerra son cirujanos, boticarios, granjeros, sacerdotes, escribas, artesanos, maestros y comerciantes. Algunos se convierten en nómadas y se quedan en las montañas, construyendo obeliscos para señalar refugios y paradas en los caminos.

Los deshi suelen comer guisos de grano, enredaderas fritas, carne de cabra asada y diversas variedades de cremlinos de caparazón blando. En los días festivos, algunos disfrutaban de un raro placer: el espumoso licor de frutas de Alm.

En la región oriental de Desh, las vastas estepas son ricas en arenisca de una pureza inusual, ideal para fabricar el cristal de las esferas. Aquí, los reservistas del ejército transportan la arenisca triturada hasta la frontera con los azishianos. Luego la venden y se transporta a Jah Keved, donde se calienta y se mezcla con minerales de las minas de Bavlandia para fabricar el cristal esférico acabado. Los acarreos de arena son un testimonio de la eficiencia de los deshi, ya que

los soldados del reino ayudan a financiar su robusto ejército, junto con los subsidios de Azir. Han pasado décadas desde la última vez que Desh movilizó a sus impresionantes ejércitos, pero los tiempos de paz no han erosionado su destreza.

MARAT

El reino de Marat es poco conocido en la escena política mundial. Sus ciudadanos están divididos en tribus, cada una gobernada por un hermano primogénito. Algunas costumbres son específicas de cada tribu, mientras que otras son universales. Las principales exportaciones de Marat incluyen tejidos, alfombras y muebles.

Las familias heredan diseños de buen augurio que se vuelven más complejos con cada generación. Si una familia cuenta con fabricantes de alfombras o carpinteros, integran el diseño ancestral en todos los artículos que fabrican.

El centro comercial de Marat es la ciudad portuaria de Rossen Dar. Los comerciantes extranjeros abarrotan el bazar de la ciudad, ansiosos por comprar artículos domésticos de calidad. Un conjunto de villas de lujo, construidas enteramente de crem, se alza orgulloso en el extremo norte de Rossen Dar. Durante siglos, expertos albañiles han mantenido estas villas con una devoción inquebrantable. Después de cada alta tormenta, el lodo del crem en los techos y los lados de las villas se extiende uniformemente para preservar su integridad estructural y su diseño general. Luego comienza el tedioso trabajo de grabar patrones ancestrales en cada ladrillo mientras el crem aún está húmedo. A lo largo de los siglos, estas villas se han ido acercando a medida que el sedimento de las altas tormentas aumenta su volumen. Pocas personas conocen el aspecto del interior de las villas, pero los rumores sugieren que los vestíbulos de entrada son tan largos como los espacios interiores.

TUKAR

El dios-sacerdote Tezim reina sobre Tukar con intenciones veladas y ocultando su identidad. Tukar es considerado el más polémico de los países miembros del Imperio azishiano y es responsable de librar una sangrienta y prolongada guerra conocida como la Guerra de los Ochenta contra Emul, otro estado miembro. Antes de esa guerra, Tukar era conocido por exportar perfumes, joyas y mercenarios cualificados.

Los tukari suelen ser propensos a reaccionar emocionalmente, para bien o para mal. Negarse a mostrar las emociones se considera una falta de respeto y una muestra de falta de sinceridad. Luchan ferozmente y defienden sus creencias con un abandono temerario. Por ello, los forasteros consideran a los tukari descarados e inestables.

Tukar es la nación makabaki más fría y sus habitantes prefieren prendas holgadas hechas de tela gruesa y basta. Los humanos tukari fabrican collares y pulseras decorados con anillos en forma de cadena que representan los vínculos, un símbolo de su dios-sacerdote. Sin que los tukari lo sepan, Tezim es en secreto el Herald Ishar.

DESPUÉS DE LA TORMENTA ETERNA

La Verdadera Desolación trajo consigo una época de profunda inacción y contención internacional para el Imperio azishiano. Después de que los cantores azishianos despertaran en la tormenta eterna, se organizaron para demandar una compensación por su vida de trabajo para el imperio. Los enviados llevaron esta apelación al sistema legal azishiano, exigiendo una compensación económica formal por la apropiación ilícita de su trabajo. Sin embargo, el Palacio de Bronce no entró en estas negociaciones de buena fe, sino solo para evitar un conflicto armado. Una vez que los cantores llegaron a la conclusión de que los humanos no tenían intención de tratarles justamente ante la ley, abandonaron este empeño. La mayoría se unió a las fuerzas de Odium, buscando justicia a través de la victoria militar.

MERCENARIO
TUKARI



Yanagawn I, Aqasix Supremo de Azir, fue uno de los primeros en participar en las negociaciones con la coalición de monarcas de Dalinar y Navani. Al principio se mostró cauteloso y se negó a conceder acceso a la Puerta Jurada de Azir. Sin embargo, después de que las fuerzas de Odium invadieran rápidamente el pequeño reino de Marat, el gobierno azishiano, desesperado, accedió a unirse a la coalición.

Azir ha tenido dificultades para cooperar con sus estados miembros, algunos de los cuales exigen un mayor apoyo o no comprenden la gravedad de la situación. A pesar de preparar la documentación necesaria para tomar el control total de los ejércitos reservistas de Desh, la familia real se muestra reacia a ceder el control al Palacio de Bronce hasta que la situación se intensifique. Apaciguando a Azir de forma superficial, Alm se esfuerza por mantener cualquier protección a la que tiene derecho como parte del imperio, pero la nación se ha convertido en secreto en un lugar de encuentro para cantores que no quieren apoyar a ninguno de los bandos del conflicto global.

Azir retiró su apoyo a los alezi tras malinterpretar la Batalla de la Explanada Thayleña. Sin embargo, Azir reanudo posteriormente las negociaciones con Alezkar para recuperar el territorio perdido en Emul tras la invasión de las fuerzas de Odium. El emperador Yanagawn ve con buenos ojos a Dalinar Kholin y a los Caballeros Radiantes. Aunque está sujeto a leyes que lo convierten en poco más que una figura decorativa, por lo general ha buscado formas de apoyar a la coalición mientras continúa la guerra.

CANTORES AZISHIANOS

Durante la Era de la Soledad, se decía que los cantores esclavizados de Azir eran los parshmenios mejor organizados y distribuidos de manera más equitativa en Roshar, aunque estas afirmaciones ofrecían escaso consuelo a los cantores obligados a vivir y trabajar como ganado de lujo en lugar de como personas. La industria agrícola de Azir dependía en gran medida de la mano de obra de los cantores esclavizados, y los destinaba a casi todos a cultivar la tierra durante las temporadas de siembra y cosecha.

Cuando los cantores de Azir despertaron, tenían la esperanza de que las famosas leyes igualitarias del imperio se aplicaran también a ellos. Quienes demandaron la ciudadanía y el pago retroactivo estaban bien justificados, y se sintieron profundamente decepcionados por la indiferencia y el desdén de los humanos. Algunos cantores mantienen la esperanza de que la apelación legal correcta pueda forjar un camino hacia la paz, pero la mayoría se ha unido a las fuerzas de Odium con la idea de que los vencedores tendrán la oportunidad de redactar leyes para una nueva sociedad dirigida por cantores.



IRI Y RIRA

Los leemareas estudian las olas con reverencia, distinguiendo las señales de su impulso y crestas. A lo lejos brillan ciudades, prometiendo nuevas experiencias y una variedad infinita. Una persona está sentada en una roca cerca de la orilla, tocando un instrumento de cuerda. Su piel dorada se va salpicada por coloridos patrones cosméticos y su reluciente pelo, también dorado, cae en cascada por su espalda. Dejando el instrumento, se inclina y pasa los dedos por la arena, sintiendo el grano rocoso al rozar su piel, seguido de la suave caricia de un arbusto en flor. En Iri se vive con una vibrante individualidad para que el colectivo pueda estar completo.

En la región costera noroccidental de Roshar, las naciones hermanas de Iri y Rira comparten un clima cálido y exuberante. El centro de su frontera terrestre está dividido por una enorme masa de agua, que refleja la divergencia entre sus culturas y pueblos. Iri afirma que Rira forma parte de su reino, pero Rira lo niega rotundamente.

IRI

La capital de Iri es Rall Elorim, la Ciudad de las Sombras. Los iriali prefieren congregarse en grandes ciudades, por lo que la mayoría de los asentamientos de todo el territorio son de un tamaño impresionante para tratarse de un reino tan pequeño. Otras ciudades destacadas son Kasitor y Eila. El idioma principal que se habla en Iri es el iriali.

GOBIERNO

Iri está gobernado por el Triunvirato Iriali, que incluye una reina y dos reyes. Cada uno de estos monarcas tiene autoridad sobre diferentes aspectos de los asuntos del reino.

EJÉRCITO

Iri cuenta con una fuerza militar considerable y bien entrenada. En un esfuerzo por obtener más experiencias para el Único (consulta la sección “Religión” más adelante), cada nueva generación que asciende al liderazgo militar revolucionaria intencionadamente las operaciones bajo su mando. Como resultado, destaca en la concepción de objetivos de combate innovadores.

HERENCIA ALIENÍGENA

El pelo y la piel de un color dorado metálico distinguen a los iriali de otros pueblos rosharianos. Su misteriosa herencia se atribuye a un origen de otro mundo. Los forasteros a menudo atribuyen cualidades portentosas a los iriali dorados, llegando incluso a guardar mechones de su pelo para tener buena suerte, aunque la mayoría de los iriali se sienten incómodos con esta práctica y la consideran una cosificación.

CULTURA IRIALI

Los iriali tienen una orgullosa cultura de exploración y viajes. Las costumbres sociales suelen derivar de la tradición religiosa iriali del Largo Sendero. Los seres queridos se saludan preguntándose: “¿Qué tal el viaje?”. Los iriali valoran mucho las ocupaciones que se enfocan en viajar. Los zapateros son especialmente queridos, ya que el calzado práctico es un sello distintivo de preparación. Casi todos los iriali preparan mochilas de viaje y provisiones para tres meses, de modo que, si llega el momento, estarán listos para partir hacia su próximo mundo en cualquier momento.

Entre los eruditos del Cosmere, existe cierto debate sobre si los iriali son realmente humanos, pero la mayoría de los rosharianos los consideran humanos y a menudo se refieren a ellos como tales.

Los iriali se pintan la piel con dibujos geométricos de colores vivos que contrastan con sus rasgos monocromáticos. Todos los géneros suelen llevar prendas drapeadas con estilo, confeccionadas con tejidos vaporosos y transpirables, que se adaptan a las tradiciones regionales. Los tejidos en tonos pastel están muy de moda y contribuyen a la reputación etérea de los iriali. Los hombres de clase trabajadora optan por prendas tipo blusón combinadas con cinturones para permitir una mayor movilidad.

RELIGIÓN

La mayoría de los iriali étnicos adoran al Único, un ser sagrado que creen que se fragmentó en innumerables cuerpos mortales para aprender sobre el Cosmere. Los iriali creen que todos son partes del Único y que algún día se reunirán para combinar sus experiencias en un único colectivo omnisciente. Para lograrlo, deben vivir vidas marcadamente individualistas y obtener la mayor cantidad de conocimientos posible. A partir de esta fe, celebran la diversidad de identidades y estilos de vida. Dado que todos están hechos del mismo ser y volverán a él, sus diferencias los acercan entre sí y les permiten alcanzar un espectro completo de comprensión.

IRIALI ACICALADOS CON
PINTURA CORPORAL DECORATIVA



Los iriali afirman que Roshar es el cuarto mundo al que llegaron sus antepasados durante el Largo Sendero, su viaje aún inconcluso por siete mundos. Una vez que su pueblo llegue al séptimo mundo, esperan reunirse como el Único. Como no tienen conocimiento del momento previsto de su partida de Roshar y la migración a la Quinta Tierra, deben permanecer siempre alerta y preparados para partir en cualquier momento.

Aunque la mayoría de los iriali creen en el Largo Sendero y en la reunificación del Único, su sociedad no es monolítica. Algunos son menos escrupulosos con sus opiniones religiosas y otros no creen en absoluto, pero incluso entre estos, la necesidad de estar preparados es ampliamente aceptada. La fe iriali también valora mucho los presagios, y los leemareas estudian las olas para predecir el futuro.

RECURSOS

Los productos agrícolas y de viaje son industrias importantes en Iri. En las zonas rurales se pueden cultivar o recolectar flores comestibles, tubérculos y setas. Los pescadores capturan marisco en abundancia a lo largo de la costa del mar de Reshi, como cremlinos, cangrejos y peces pequeños de agua salada. En la masa de agua que comparten con Rira, capturan peces grandes y con mucha grasa y una planta acuática comestible llamada verdolagua.

PUERTA JURADA

Una Puerta Jurada se alza en el centro del enorme embalse de Rall Elorim, la Ciudad de las Sombras, capital de Iri.

RIRA

En constante desacuerdo con Iri, Rira lucha por mantener su soberanía. Los elementos culturales de Iri y las islas Reshi han influido en la sociedad moderna de Rira. El idioma principal que se habla en Rira es el rirano, que comparte muchas similitudes con los idiomas iriali y reshi.

GOBIERNO

Rira está gobernado por una reina. Los monarcas iriali se refieren a ella como su hija para deslegitimar la independencia de Rira, aunque es mayor que todos ellos y no tienen parentesco sanguíneo. No tiene hijos conocidos y se niega a casarse con la esperanza de que alguien ofrezca una hoja esquirrada a cambio de su mano.

CULTURA RIRANA

Los riranos son personas amables que expresan su afecto abiertamente, y es común ver parejas cogidas de la mano o besándose en público. En Rira, los hombres suelen ir con el torso desnudo y optan por pañuelos anudados a la cintura similares a los estilos que se usan en Iri. Las blusas de las mujeres generalmente no tienen mangas, se recortan por encima del ombligo y se combinan con faldas ondulantes.

Los humanos de las etnias iriali y rirana se caracterizan por ser altos, de piel clara y pelo rubio, pero sus similitudes

genéticas terminan ahí. Los riranos generalmente carecen del tono metálico de los iriali y son más similares étnicamente a los shin.

RELIGIÓN

Algunos aspectos de la cultura iriali se han extendido a Rira, como la creencia en el Único, pero no son mayoritarios. Los riranos tienen sus propias creencias religiosas, y los que aceptan al Único suelen hacerlo dentro de su comprensión más amplia de la cosmología, que a veces incluye a los Heraldos y al Todopoderoso. Los riranos suelen ser supersticiosos y practican rituales como frotarse una piedra por el cuerpo una vez al mes para expulsar los malos recuerdos que se esconden en su piel.

SOBERANÍA

La reivindicación de Iri sobre Rira es como la sal en una herida que no deja de sangrar. Algunos historiadores riranos creen que sus antepasados habitaron tanto Iri como Rira bajo un solo reino antes de que llegaran los iriali y expulsaran a los riranos del flanco occidental del territorio. Durante la era de los Reinos Plateados, las naciones hermanas estaban gobernadas por Iri, pero desde entonces Rira se ha apartado.

Las tensiones también se agudizan en el enorme lago que se extiende entre Iri y Rira. Ambas naciones dependen del pescado como fuente de alimento. Iri afirma que los pescadores riranos están abusando de la pesca de forma intencionada, mientras que Rira acusa a Iri de expandir su frontera acuática más allá de donde la frontera terrestre indica que es justo.

EJÉRCITO

El ejército de Rira solo tiene la función de defenderse del de Iri. Los espías militares identifican los puntos débiles de las tropas de Iri y transmiten la información a los estrategas que asesoran a los generales riranos. Sus soldados son menos numerosos y carecen del equipo sofisticado de los iriali, pero cuando se les provoca, saben cómo golpear a su vecino donde más le duele.

RECURSOS

La agricultura, la pesca y la minería constituyen gran parte de la economía de Rira. El turismo en los fascinantes bosques inundados atrae a riranos, iriali, reshi e incluso visitantes de Babazarnam.

Rira tuvo una vez una armadura esquirrada, pero la nación la perdió después de que una mujer noble llamada Evi huyera a Alezkar para cortejar a Dalinar Kholin.

PUERTA JURADA

En la ciudad rirana de Kurth, la Ciudad de los Relámpagos, se alza una Puerta Jurada.

DESPUÉS DE LA TORMENTA ETERNA

Los cantores esclavizados en Iri y Rira despertaron durante la tormenta eterna, sin estar preparados para enfrentarse a la avalancha de opiniones humanas sobre su destino. Algunos cantores creían en el Único, adorado por la mayoría de los humanos de Iri y Rira; muchos de ellos estaban dispuestos a aceptarlos en su narrativa religiosa, por lo que algunos cantores aspiraron a unirse a comunidades religiosas humanas. Otros buscaron la guía de sus propias divinidades. Rira exilió a los cantores de su nación de inmediato, enviándolos al otro lado de la frontera con Iri. Mientras tanto, los cantores iriali que adoptaron la forma de mediación solicitaron audiencia con la monarquía. Argumentaron que la tierra les pertenecía por derecho y que los iriali eran solo unos visitantes.

Los iriali, guiados por su creencia de que Roshar es solo un paso en su Largo Sendero, reconocieron a los cantores como los legítimos administradores de la tierra. Esto inició un proceso de rendición pacífica, pero se complicó con la llegada de los Fusionados, quienes ordenaron a los cantores despertados unirse a las fuerzas de Odium. Después de que los Fusionados tomaran el control del ejército de Iri, un ejército de fuerzas combinadas de humanos y cantores se apoderó de Rira, que, por extensión, pasó a formar parte del territorio de Odium. Tras la Batalla de la Explanada Thayleña, Iri continuó sus conquistas, dirigiendo su mirada hacia el Lagopuro y las naciones circundantes.

CANTORES IRIALI Y RIRANOS

Iri se remonta a la era de los Reinos Plateados. Durante las Desolaciones, fue ocupada con más frecuencia por cantores que por humanos. Su capital, Rall Elorim, cambió de manos muchas veces y aún conserva vestigios de la antigua arquitectura de los cantores.

Durante la Era de la Soledad, los iriali nunca adoptaron plenamente la costumbre roshariana de explotar cantores esclavizados. Los iriali de más edad se mostraban poco interesados en los cantores, mientras que algunos más jóvenes especulaban con la posibilidad de que formaran parte del Único y se les permitiera llevar una vida más variada como contribuyentes únicos.

De todas las naciones de Roshar que esclavizaron cantores, Iri es la única donde los humanos y los cantores alcanzaron la paz después de la tormenta eterna. Esto no impidió que los cantores iriali sintieran amargura y desesperación al recordar la esclavitud, pero se esfuerzan por construir una nueva vida.

Habiendo hecho las paces con los humanos iriali, los administradores de la tierra no están tan dispuestos a aceptar los dones de Odium. Aceptaron su ayuda y marcharon para liberar a los cantores de Rira, pero muchos siguen siendo escépticos con respecto a los Fusionados. Algunos incluso colaboran con los humanos para resistir a Odium en Rall Elorim (descrito en el capítulo 6).



ISLAS RESHI

Una llovizna suave arroja la playa entre la bruma. Los comerciantes se relajan en el abrazo fluctuante del mar tras un día de intensas negociaciones. Un grupo de carpinteros se quita la ropa y se lanza al agua para enjuagarse el serrín de la cara y los ojos. Los cocineros locales llevan leña a la playa y luego comienzan a asar carne para servir a los clientes que regresan de jugar con las olas. Los niños ayudan a girar el asador, ansiosos por saborear el puré de frutas y la carne melosa. De repente, un niño da un respingo y salta emocionado, señalando dos “islas” lejanas que están a punto de chocar. Las islas Reshi son una mezcla de felicidad y aburrimiento, al menos cuando los Tai-na se portan bien.

Las islas Reshi, dispersas a lo largo del extremo norte de Roshar, se encuentran cerca del ecuador, son cálidas y están cargadas de humedad. De vez en cuando, la niebla es tan densa que es difícil ver algo. Algunas de las islas Reshi más pequeñas no son islas en absoluto, sino los enormes grancaparazones llamados Tai-na.

GOBIERNO

Cada una de las islas Reshi tiene su propio monarca y una pequeña fuerza de soldados competentes. Ral-na, el rey de la “isla” Tai-na llamada Relu-na, es un Caballero Radiante cuyo cuerpo fue sanado para que coincidiera con su verdadero género mediante la luz tormentosa.

TAI-NA

Los Tai-na son ancianos grancaparazones inteligentes que alcanzan tamaños asombrosos debido a su hábitat acuático y a la capacidad de vincularse a spren. Los reshi llaman a los Tai-na “islas” y, en consecuencia, han establecido su residencia en ellas. Se estima que un centenar de Tai-na deambulan por el mar Reshi, y decenas de ellos están habitados por pequeñas civilizaciones reshi.

Cada Tai-na tiene una enorme espalda con un caparazón montañoso y escarpado que se hace más alto hacia el centro. Tiene una apariencia similar a la de un crustáceo gracias a sus gigantescas mandíbulas y boca, ojos del tamaño de casas y patas de más de veinte metros de largo, con las que llegan al fondo del océano y les permiten moverse a un ritmo pausado.

La espalda de un Tai-na se eleva a cientos de metros sobre el agua, proporcionando una tierra abrupta pero practicable con una espesa cubierta de abundante terreno selvático. En la parte superior de su cabeza crece un prado de rocabrotes.

La mayoría de los Tai-na son lo suficientemente grandes como para albergar pequeñas aldeas o ciudades enteras en su espalda. Para que sea más factible escalar la isla, los Reshi tallan escalones en el caparazón, un acto que no afecta a la longevidad del Tai-na.

En general, los Tai-na son excelentes islas para los reshi. Sin embargo, estos grancaparazones son seres inteligentes con mente propia. Si dos Tai-na se acercan demasiado, el desenlace es impredecible. La mayoría de las veces, no pasa nada y las islas se llevan bien, pero también pueden entablar una guerra. Cuando dos Tai-na se enfrentan, los reshi que

viven en ellas participan de forma limitada. Un monarca y sus soldados se enfrentan a sus pares en el Tai-na que se enfrenta al suyo, pero su objetivo está más basado en la intimidación que en el derramamiento de sangre. Los guerreros más audaces se consideran victoriosos.

Aunque estas interacciones no suelen ser muy peligrosas, a algunos reshi les resultan sumamente molestas. Mientras sus divinidades, las islas, libran la guerra, los reshi se ven obligados a acompañarlas. Una vez que las islas terminan de pelear, toman caminos separados y sus habitantes reanudan su vida normal. Las personas a las que este proceso ocasional les resulta demasiado molesto suelen emigrar a las islas reshi más grandes y estacionarias o a otras naciones costeras como Marabezia.

CULTURA RESHI

La población de las islas Reshi es predominantemente humana. Aunque los cantores esclavizados trabajan en los principales destinos turísticos de las islas fijas, no viven en ninguna de las islas Tai-na.

Étnicamente, los reshi tienen la piel morena, el pelo negro y la cara redonda. Hablan la lengua reshi con vocalizaciones abruptas de tono medio a alto. Muchos isleños



EMISARIO Y
GUARDIÁN RESHI

complementan su comunicación con gestos dinámicos con las manos; los eruditos azishianos creen que se trata de derivados abreviados de una antigua lengua de signos perdida en el tiempo.

Muchos reshi disfrutan con la emoción de un desafío. El trueque crea una competición divertida y se considera tanto una circunstancia del comercio como un célebre pasatiempo social. Los reshi se enorgullecen de lo que hacen, equilibrando la ambición, la inteligencia y la consideración por los demás. El conflicto suele ser lúdico y de corta duración.

La moda es de poca utilidad para la mayoría de los reshi y el calor hace que el exceso de tela decorativa sea poco práctico. Los monarcas de las islas pueden llevar túnicas, pero los ciudadanos prefieren ropa ligera tejida con hierba, chalecos sencillos y fajines con borlas. Los soldados reshi llevan corazas de crustáceo y brazales con forma de garra.

La desnudez no está inherentemente sexualizada en las islas Reshi. Desnudarse el pecho es aceptable para personas de todos los géneros, y cualquiera puede nadar en el mar completamente desnudo.

TURISMO

Los extranjeros viajan a las islas Reshi por muchas razones, la más común es dejar atrás preocupaciones complejas y vivir una vida sencilla y relajante. La mayoría de los forasteros no son conscientes de que muchas de las islas son grancaprazones hasta que llegan.

Algunos visitantes se encariñan tanto con la vida tranquila de las islas que nunca se van. A menudo, ello les obliga a cambiar su riqueza y pertenencias por una residencia permanente. Cada monarca tiene sus propios requisitos y costumbres en materia de inmigración.

RELIGIÓN

Los reshi veneran a los Tai-na como dioses y les hacen ofrendas de fruta bajándola con cuerdas. Cada Tai-na tiene un spren vinculado, que los reshi consideran el alma de su divinidad isleña. Por respeto, los reshi no hablan de esto con los extranjeros.

Los reshi creen que sus dioses recompensan el comportamiento audaz, por lo que se esfuerzan por ser intrépidos y decididos en todo lo que hacen.

RECURSOS

Los reshi se sostienen a través de la caza, la pesca y la recolección. Su economía no está centralizada ni regulada.

Su pueblo desconoce en gran medida los acontecimientos actuales y la situación económica del Roshar continental. Los excedentes de bienes se comercializan con mercaderes extranjeros, de quienes los reshi dependen para obtener recursos esenciales para los que carecen de materias primas (como medicinas). Sin embargo, no confían fácilmente en los extranjeros, debido a que en el pasado hicieron tratos con explotadores. Prefieren establecer relaciones de confianza con visitantes habituales.

DESPUÉS DE LA TORMENTA ETERNA

Con la llegada de la Verdadera Desolación, las islas Reshi sienten la atención de las potencias mundiales sobre ellas por primera vez en milenios. Con gran parte del norte de Roshar cayendo bajo el control de Odium, la amenaza de una ocupación a nivel nacional está cada vez más cercana. Puede que las islas Reshi carezcan de una Puerta Jurada, pero el objetivo de conquista global de Odium incluye a todas las naciones de Roshar.

CANTORES RESHI

Los cantores esclavizados de las islas Reshi vivían en las islas más grandes y trabajaban principalmente como agricultores, recolectores, estibadores y porteadores para los turistas visitantes.

Los cantores recién despertados dejaron atrás su vida de esclavitud con alivio y un sueño compartido. Agrupados, tomaron el control de una isla escasamente poblada y la convirtieron en un santuario. Allí pueden curarse y reorganizarse, viviendo una vida tranquila y sin servidumbre. Hasta ahora, estos cantores han escapado de la atención de los Fusiónados y los humanos reshi no los han perseguido.

*Una comerciante reshi
atrae a curiosidadspren.*



JAH KEVED

La plaza de una ciudad rebosa de vida con diversos idiomas mezclándose en el fondo. Un grupo de mujeres adineradas se detiene para examinar un folleto con estilos de havah, y luego va tras el dulce aroma de las ofertas de almuerzo de un restaurante de lujo. Un carro tirado por chulls intenta abrirse paso por las concurridas calles. Su conductor entrecierra los ojos ante el constante tráfico peatonal, aunque luego asiente educadamente cuando dos fervorosos se cruzan en su camino. Jah Keved es un reino moderno con la religión en su corazón y la ambición en su naturaleza.

Solo superada en tamaño por Alezkar, Jah Keved es una nación situada en la región central oriental de Roshar. Es una región verde con un clima bastante templado. El pueblo veden no es tan reservado emocionalmente como sus vecinos alezi, pero se considera un símbolo del vorinismo y se adhiere estrictamente a sus principios.

Extensas colinas cubren las tierras fronterizas que separan a Jah Keved del belicoso pueblo alezi, al que los veden han provocado en el pasado mediante escaramuzas fronterizas. A pesar de su naturaleza competitiva, las dos naciones vorin son generalmente cordiales, y no es raro que los miembros de su nobleza se casen entre sí.

GOBIERNO

Un rey gobierna desde Vedenar, la capital de Jah Keved, mientras que altos príncipes controlan territorios regionales y sirven al rey, con un órgano de gobierno muy similar al de Alezkar. Algunos de los altos príncipes veden son Valam, Abrial, Boriar, Evinor y Jal Mala.

Jah Keved fue en su día el reino más grande de Roshar, pero perdió esta distinción después de que los principados de Alezkar se unificaran bajo el rey Gavilar y se establecieran las fronteras modernas de dicha nación.

EJÉRCITO

Jah Keved cuenta con una numerosa fuerza militar con fortificaciones bien construidas, y cada alto príncipe mantiene su propio ejército. Aunque los alezi son famosos por tener los soldados más feroces, los veden son considerados muy capaces y sus generales son expertos estrategas. Utilizan ejércitos de asaltantes relativamente pequeños, que envían rápidamente para obtener ventaja en el campo de batalla antes de que lleguen ejércitos más grandes.

CULTURA VEDEN

Históricamente, los habitantes de Jah Keved han tenido múltiples grupos étnicos humanos y una gran población de cantores esclavizados. Al igual que en Alezkar y Kharbranth, los ojos claros son la clase dominante de Jah Keved, y los ojos oscuros sufren discriminación.

GRUPOS ÉTNICOS

Jah Keved tiene cuatro grupos étnicos principales. Los veden son el más numeroso y controlan el gobierno, pero los demás han podido mantener sus tierras ancestrales.

VEDEN

La etnia mayoritaria en Jah Keved, conocidos por tener la piel ligeramente bronceada y los ojos violetas. Su pelo puede ser de varios colores, normalmente negro, pero a veces también rojo, lo que sugiere vínculos con el pueblo unkalaki de los Picos Comecuernos.

El idioma veden es muy similar al alezi debido a sus raíces vorin, y los nativos de ambos países suelen entenderse. Los veden tratan a los fervorosos con sumo respeto, ya que dependen de ellos para su culto.

SILN

Los habitantes de Silnasen no están interesados en seguir el ritmo de los últimos avances del mundo. Su tierra fue una vez una ciudad-estado dinástica y, aunque ahora está bajo el dominio de Jah Keved, sigue con sus tradiciones de caza y recolección. Hablan el idioma siln. Suelen tener la piel bronceada y el pelo oscuro o negro.

*Vedenar, la
capital de
Jah Keved.*



Puerta Jurada (antiguo Jardín Ysharest)

Ruinas del palacio



Templo de Pailiah

Biblioteca quemada



Aunque saqueado en busca de sus tesoros más fáciles de transportar, el templo de Pailiah, adyacente al Devotario de la Sinceridad, permanece milagrosamente intacto.

No puede decirse lo mismo de su extensa biblioteca. Kharbranth y el Palaneo están ayudando actualmente a restaurarla en la medida de lo posible.



BAV

Bavlandia tiene sus propias fronteras y funciona de forma independiente del resto de Jah Keved. Es conocida por ser polvorienta y rica en minerales y yacimientos naturales, y la mayoría de los hombres de Bavlandia tienen ocupaciones relacionadas con la industria minera. Los bavlandeses hablan su propio idioma, que incluye múltiples dialectos. Al igual que los siln, los bav suelen tener la piel bronceada y el pelo oscuro o negro.

La mayoría de los hogares tienen un porche cerrado con una pileta; se espera que los miembros de la familia se laven antes de entrar en la sala de estar. Los bav consideran que da mala suerte ser el último en volver a casa, probablemente porque el agua de la pileta se vuelve más turbia con cada llegada. Si un invitado importante visita uno de sus hogares, es de buena educación que el anfitrión insista en que no es necesario que se lave antes de entrar y que, después de la visita, no quiten el polvo o la tierra del suelo durante diez días.

UNKALAKI

Aunque su territorio se encuentra dentro de las fronteras de Jah Keved, el pueblo unkalaki de los Picos Comecuernos se considera independiente (consulta la sección “Picos Comecuernos”, más adelante). Tienen ascendencia cantora, lo que repercute en su fisiología y cultura de manera única.

ESTRUCTURA FAMILIAR

En la sociedad veden, a los hijos varones se les dan dos nombres. El primer nombre implica su orden de nacimiento, comenzando con Nan, Tet, Asha y Van para los primeros cuatro hijos. El segundo es su nombre de pila. Si un hijo muere o es repudiado, los nombres de pila de los hijos menores se adelantan para cerrar la brecha. Los descendientes de otros géneros solo reciben un nombre de pila, sin tener en cuenta el orden de nacimiento.

Los apellidos se mantienen de por vida, por lo que las parejas casadas suelen tener apellidos diferentes. Cuando nacen los hijos, toman el apellido del progenitor que ocupa el puesto más alto en el sistema de castas vorin. Si ambos progenitores son de la misma clase social, al niño se le da el apellido del padre.

RELIGIÓN

La mayoría de los habitantes de Jah Keved practican el vorinismo, la religión oficial de su reino. Las principales ciudades de Jah Keved cuentan con al menos un templo por cada Herald, y los fervorosos son más apreciados en Jah Keved que en la mayoría de las demás naciones. El pueblo de Jah Keved tiende a considerar su nación más devota y justa que cualquier otra.

PAREJA VEDEN VESTIDA
PARA IR AL TEMPLO



El Santo Enclave, el centro de la fe vorin, se encuentra en la ciudad de Valath. Por su parte, Vedenar, la capital, es conocida por sus templos, que representan a todos los devotos de la Iglesia vorin, incluso a órdenes pequeñas como el Devotario de la Sinceridad.

RECURSOS

Jah Keved cuenta con una gran colección de hojas esquivadas, solo superada por Alezkar. La industria agrícola veden es bastante sólida y Vedenar es una importante ciudad portuaria. Los recursos religiosos relacionados con el vorinismo abundan en Jah Keved, y la ciudad de Valath alberga un importante centro de elaboración de vinculacañas.

PUERTA JURADA

En Vedenar, la capital de Jah Keved, hay una Puerta Jurada.

DESPUÉS DE LA TORMENTA ETERNA

Jah Keved experimentó enormes cambios en los dos años previos a la Verdadera Desolación. La guerra civil veden causó profundas heridas a la nación tras el asesinato del rey Hanavamar, justo como pretendía el Diagrama. En el vacío de poder resultante, varias facciones compitieron por hacerse con el trono y el Deshecho Nergaoul avivó las llamas de la insurrección con la Emoción. Cualquier sentimiento de patriotismo fracasó cuando los ejércitos anteriormente aliados se volvieron unos contra otros con una sed de sangre exacerbada. El rey Valam ganó, y nombró a Taravangian como su heredero justo antes de morir.

El comienzo de la Verdadera Desolación marcó el fin de la independencia de los veden. Como rey de Kharbranth y nuevo rey de Jah Keved, Taravangian comandaba las fuerzas veden. Ordenó a Jah Keved que apoyara abiertamente a la coalición de monarcas, pero entre bastidores maniobró para que cambiara de bando, nombrando a líderes dispuestos a traicionar a Dalinar y servir a Odium.

CANTORES VEDEN

Los cantores esclavizados en Jah Keved compartían un estilo de vida similar al de sus semejantes alezi. Vivían en un segundo plano de la sociedad, nunca se les tenía realmente

en consideración y siempre se les llevaba hasta el límite, incluso cuando trabajaban en el corazón de una gran ciudad.

Cuando la tormenta eterna despertó a los cantores veden, estos se rebelaron de inmediato. Algunos emplearon tácticas de guerrilla que habían observado durante la guerra civil de Jah Keved, mientras que otros se retiraron a las zonas rurales. Tras un contraataque del ejército veden, la mayoría fueron expulsados a Alezkar.

Los cantores veden son más propensos que la mayoría de los cantores a adoptar elementos de la cultura vorin, como rezar al Todopoderoso o usar guante en la mano segura, aunque los Fusionados castigan tal comportamiento. También se encuentran entre los más ansiosos por unirse a las fuerzas de Odium. Muchos se han incorporado a ejércitos más grandes en Alezkar, mientras que otros se unieron a la invasión de Ciudad Thaylen.



Intentó quitarse todo ello de la cabeza mientras recorría Vedenar, una de las ciudades más importantes del mundo, conocida por sus asombrosos jardines y su atmósfera exuberante. Por desgracia, la ciudad había quedado devastada por la guerra civil veden y la posterior llegada de la tormenta eterna. Incluso en el recorrido que les habían preparado para la visita, pasaron junto a edificios calcinados y montones de cascotes.

KHARBRANTH Y LAS TIERRAS HELADAS

Las campanas suenan para señalar la hora. Los trabajadores se abren paso por las concurridas calles, cargando fardos de mercancías sobre los hombros. El amargo perfume de las hierbas medicinales impregna el ambiente cerca de una botica, lo que hace que un marinero makabaki que pasa por delante arrugue la nariz. Los parshmenios pintan con esmero un edificio de ladrillo con pintura de color bigaro mientras su capataz detiene a un vendedor ambulante para comprar unos cremlinos hervidos picantes. Kharbranth rebosa de cultura, actividad y entusiasmo por los nuevos descubrimientos.

La ciudad-estado independiente de Kharbranth está situada en el extremo más occidental de las Tierras Heladas, en el sureste de Roshar. Hace mucho tiempo, fue una ciudad pirata en un puerto protegido, que se convirtió en un reino a lo largo de las décadas.

La montaña que envuelve la ciudad ofrece una gran protección contra las altas tormentas. Se dice que las campanas advierten a los ciudadanos de la llegada de altas tormentas, ya que el viento suele ser demasiado suave como para señalar el fenómeno. También suenan para anunciar el paso del tiempo, lo que le ha valido a Kharbranth el apodo de Ciudad de las Campanas.

GOBIERNO

El rey Taravangian gobierna Kharbranth como un monarca aparentemente benevolente. Se ganó el cariño de sus súbditos visitando hospitales y consolando a los pacientes. Sin embargo, sus súbditos no alcanzan a ver en quién se ha convertido en realidad. Después de visitar a la Vigilante Nocturna en un intento desesperado por ayudar a salvar Roshar, Taravangian no solo es el gobernante compasivo que ve el mundo, sino que a puerta cerrada es un tirano manipulador.

Los colores reales de Kharbranth son el naranja oscuro y el blanco, que el mundo ha llegado a asociar con los cirujanos y la curación gracias a sus incomparables hospitales.

Una antigua ley de derecho de migración permite a los inmigrantes humanos entrar y salir de Kharbranth a

voluntad, lo que confiere a la ciudad un aire claramente cosmopolita.

EJÉRCITO

Kharbranth no tiene un ejército ni una armada formidables, aunque cuenta con una pequeña fuerza de soldados entrenados y la capacidad de requisar una flota naval de buques mercantes si surge la necesidad. Este enfoque sirve como elemento disuasorio estratégico: al permanecer vulnerables pero añadir un valor significativo a los avances y la atención médica del mundo, cualquier invasor se expondría al desprecio de la comunidad internacional.

Históricamente, Kharbranth ha evitado el conflicto con otras naciones, y es conocida por enviar cirujanos para atender a los heridos en ambos bandos de guerras internacionales en las que no está directamente involucrada.

EL REY
TARAVANGIAN



DARKO STOJANOVIC



Pudo oír las campanas, tintineando al viento, resonando con sus voces puras. Tuvo que torcer el cuello para contemplar la zona más alta de la ciudad: Kharbranth era como una montaña que se alzaba sobre ella.

CULTURA KHARBRANTHIANA

La ciudad-estado está densamente poblada por un diverso mosaico de personas. Humanos de todo Roshar conviven en la ciudad portuaria. Cantores esclavizados trabajan arduamente por los empinados caminos, transportando mercancías y palanquines con ruedas, aunque la monarquía prohíbe la esclavitud humana.

Kharbranth tiene una animada vida nocturna. Aunque su oferta es bastante tranquila, se puede ir fácilmente de compras o a un restaurante a cenar a altas horas de la noche. No es raro que la gente visite Kharbranth por negocios o por placer y acabe quedándose para disfrutar de sus comodidades.

Los humanos del grupo étnico kharbranthiano son similares a los pueblos veden, bav y alezi. Tienen la piel bronceada y el pelo oscuro, y suelen hablar kharbranthiano, un dialecto vorin. Es habitual encontrar inmigrantes procedentes de todo Roshar.

SISTEMA DE CASTAS

Las castas sociales vorin de ojos claros y ojos oscuros determinan la suerte general de un ser humano en la vida, pero no tanto como en Alezkar y Jah Keved. Los servicios públicos como la asistencia sanitaria gratuita están disponibles para todos los humanos, no solo para los privilegiados ojos claros. A los inmigrantes de naciones que no son vorin se les asigna una casta y un rango basados primero en el tono de sus ojos y luego teniendo en cuenta su nivel de riqueza y su carrera.

Las personas que en su país de origen no tienen en cuenta el color de ojos para determinar el estatus tienden a considerar esta práctica como un insulto. Muchos de los que serían equivalentes a un tercer o cuarto dahn en su país de origen solo reciben el primer nahn en Kharbranth. Esto ha dado lugar a una enorme disparidad de riqueza dentro del primer nahn, ya que una persona con ese rango podría ser un maestro de caza, mientras que otra podría pertenecer a la nobleza extranjera.

DISEÑO DE LA CIUDAD

El crem, el adobe y el barro son materiales de construcción populares en Kharbranth. Los colores se utilizan para identificar los edificios; por ejemplo, el verde denota un restaurante, el violeta se utiliza para las tiendas de ropa y los colores pastel se reservan para los domicilios. Los colores más comunes en los edificios son el rojo y el naranja. El azul y el amarillo se utilizan con moderación, dando lugar a exquisitos detalles cuando se contempla la ciudad desde lejos.

Debido a la pendiente de la ciudad, los carros tirados por bueyes no pueden circular eficazmente por las calles, por lo que los comerciantes pagan a corredores ojos oscuros para que transporten sus mercancías desde los muelles hasta el mercado. La mayoría de la gente camina por las concurridas calles, pero los ricos tienen diversos tipos de palanquines a

su disposición. La gravedad permite la distribución de agua corriente a través de un avanzado sistema de abastecimiento por tuberías.

MEDICINA DE VANGUARDIA

Los avances en el campo de la medicina a menudo se originan en Kharbranth. Estudiantes de todo Roshar se presentan a exigentes exámenes de ingreso y pagan matrículas exorbitantes para formarse como cirujanos en la Gran Academia de Kharbranth.

Los hospitales están abiertos al público para el tratamiento de enfermedades físicas y mentales. El tratamiento es gratuito, ya que los hospitales se financian en su totalidad con los ingresos del Palaneo.

RELIGIÓN

La mayoría de los ciudadanos de Kharbranth practican el vorinismo u ocultan sus opiniones religiosas marginales. Criticar públicamente a la Iglesia vorin se considera una infracción social.

EL CÓNCLAVE

Integrado en la montaña, el Cónclave se alza orgulloso en lo alto de la ciudad, y sus cúpulas pintadas de vivos colores pueden verse fácilmente desde los barcos que se acercan al puerto de Kharbranth. Este edificio oficial de la ciudad incluye el palacio real, una lujosa ala de invitados para visitantes importantes, hermosos jardines y la biblioteca conocida como el Palaneo. Los calorales, unos fabriles calentadores, se utilizan para calentar el agua que circula por el sistema de tuberías del Cónclave. A los huéspedes les suele costar irse tras disfrutar de las comodidades de los avances científicos de Kharbranth.

Aunque la montaña que la rodea protege a la ciudad de las altas tormentas, la fuerza con la que estas rompen puede causar daños en el interior del Cónclave.

EL PALANEO

La biblioteca más grande de Roshar se encuentra dentro del Cónclave. La entrada al Palaneo es cara, ya que la biblioteca contiene más de setecientos mil textos y está atendida con diligencia por fervorosos.

El tesoro real está incorporado en el propio Palaneo: esmeraldas resplandecientes que iluminan todas las hileras de estanterías de la biblioteca.

RECURSOS

Apenas hay recursos naturales de valor en la ciudad portuaria o sus alrededores. La economía de Kharbranth depende del comercio internacional, ya que sin él no podría mantenerse.



DESPUÉS DE LA TORMENTA ETERNA

Sin que nadie, excepto un pequeño grupo de asesores, lo supiera, el rey Taravangian utilizó el favor concedido por la Vigilante Nocturna para crear el Diagrama, un diseño profético para salvar a su pueblo. También fundó una organización secreta para llevar a cabo las maquinaciones del Diagrama (consulta “El Diagrama” en el capítulo 5). Después de enviar a Szeth a asesinar a los líderes mundiales, Taravangian reclamó el trono veden. Durante la tormenta eterna, llegó a un acuerdo privado para servir a Odium, a cambio de que el cruel dios salvara a Kharbranth de la destrucción que se avecinaba.

Para proteger a Kharbranth de sus pecados contra el resto de la humanidad, el rey Taravangian se distanció de su círculo íntimo. Más tarde, abdicó en su hija, la reina Savrahalidem, a quien mantuvo completamente al margen de sus designios. Tras revelarse su traición, se quedó solo, tal como había planeado.

CANTORES KHARBRANTHIANOS

Debido a la concentración de riqueza de Kharbranth y su rechazo a la esclavitud humana, la ciudad-estado tenía una de las mayores concentraciones de cantores esclavizados de Roshar. Estaban destinados a trabajos monótonos y pesados como porteadores, obreros y mozos de ascensor.

Justo antes de la tormenta eterna, el rey Taravangian ordenó que se sacara de Kharbranth a los cantores esclavizados. Muchos fueron enviados a bordo de barcos a las Tierras Heladas; cuando despertaron, se encontraron en tierras desconocidas sin conexiones ni recursos. Algunos amos de esclavos ignoraron la excéntrica orden del rey y los cantores que tenían esclavizados corrieron peor suerte, ya que la milicia de la ciudad buscó y mató a todos los cantores que despertaron.

TIERRAS HELADAS

Debido a su exposición a las altas tormentas, las Tierras Heladas del sur de Roshar se mantienen en gran medida sin gobierno alguno. Las Montañas Irreclamadas, en la parte superior de las Tierras Heladas, se extienden desde la frontera oriental de Alezkar hasta el océano de los Orígenes.

NUEVA NATANAN

La pequeña nación vorin de Nueva Natanan se alza a orillas del océano de los Orígenes. El pueblo natano se caracteriza por tener la piel de un tono azul pálido y el pelo blanco.

Esta ciudad-estado es un lugar vital para advertir de las altas tormentas al resto de Roshar, ya que es aquí donde golpean primero. Los barcos suelen detenerse en sus muelles para reagruparse y el puerto natano es un activo centro comercial.

LLANURAS QUEBRADAS

Al sur de las Montañas Irreclamadas se encuentran las Llanuras Quebradas, una zona importante desde el punto de vista histórico y geológicamente singular, que se describe en la sección “Llanuras Quebradas” del capítulo 6.

TIERRAS HELADAS MERIDIONALES.

Los mercaderes viajan por este territorio cuando es necesario, pero suelen mostrarse reacios. A pesar de los peligros, es una ruta popular para los traficantes de esclavos.

MONTAÑAS IRRECLAMADAS

La cordillera de las Montañas Irreclamadas es muy diversa en cuanto a tamaño; algunos picos son altos y escarpados, mientras que otros son más bajos y redondeados. Las colinas están cubiertas de hierba gruesa, cuyas briznas se retraen en el suelo rocoso cuando llega una alta tormenta. Los roca-brotes y otras plantas que crecen bien en otros lugares, no alcanzan el mismo tamaño aquí. Los cremlinos se esconden durante largos períodos de tiempo y solo salen de sus refugios para hidratarse después de las altas tormentas.

Antiguamente, los oyentes vivían en las Montañas Irreclamadas, pero desde entonces se han congregado en lo más profundo de las Llanuras Quebradas. En las colinas hay pequeños campamentos de natanos, pero son pocos y están muy dispersos.

EL LAGOPURO Y SU ENTORNO

Los pescadores avanzan a tientas adentrándose en aguas tranquilas y poco profundas. La luz del sol cae sobre sus hombros desnudos como un relajante golpeteo. A lo lejos, los peces danzan, saltando del agua y zambulléndose de nuevo con vigor y gracia. El tiempo pasa imperceptiblemente. De repente, un pescador tropieza con un agujero y, a regañadientes, alaba a Vin Makak por haberle concedido la desgracia, pues sin duda era su voluntad. El agua brilla incesantemente bajo el sol del atardecer mientras los pescadores continúan con su trabajo. El Lagopuro es conocido por su tranquilidad, que hace que su gente viva en el presente.

Situado en la región central occidental de Roshar, el Lagopuro es una extensa masa de agua poco profunda. Hay abundancia de pesca y sus supersticiosos habitantes afirman que algunos peces tienen propiedades especiales. Las tierras circundantes, en contacto con el Lagopuro, también comparten la abundancia de pesca a lo largo de sus costas.

GOBIERNO

En el Lagopuro solo hay aldeas autónomas, no un gobierno central. Son pacíficas y, por lo general, no tienen interés en los asuntos de otros países. La región no cuenta con una fuerza militar oficial, aunque las aldeas forman milicias en tiempos de crisis.

ECOLOGÍA

Se cree que la influencia de Cultivación contribuye a la resiliencia y abundante vida del Lagopuro. Peces, cremlinos y ríos pren habitan las aguas cristalinas. El clima cálido y templado de la región es agradable y constante, aunque se vuelve más frío durante sus altas tormentas relativamente suaves. El agua del Lagopuro se vacía en pozos y agujeros durante las altas tormentas, y no se corrompe permanentemente por los desechos humanos, ya que las tormentas la limpian periódicamente.





El Lagopuro parecía extenderse sin límite, amplio como un océano. Los pasos de Szeth sobresaltaron bancos de peces, que lo seguían un rato y aventuraban algún mordisquito de vez en cuando a sus botas. En los bajíos había árboles retorcidos que bebían con fruición mientras sus raíces se aferraban a los muchos agujeros y recovecos en el lecho del lago. Cerca de la costa asomaban rocas de la superficie, pero más hacia el centro el Lagopuro se tornaba plácido, más vacío.

CULTURA SELAY

La mayoría de los humanos que viven en la región del Lagopuro pertenecen al grupo étnico selay, que ha vivido aquí desde hace siglos. Los selay tienen el pelo oscuro y la piel bronceada, a veces marcada por sutiles ondulaciones. Creen que la luz del sol es importante para su salud. Los hombres suelen ir sin camisa y llevan pantalones cortos y sandalias, mientras que las mujeres llevan sencillos pareos y faldas cortas.

Los lagopureños hablan selay, que se parece al iriali, al reshi y a otros idiomas del noroeste de Roshar. La pesca es su ocupación más común y utilizan balsas como carros para transportar sus pertenencias por el agua. Los estilos arquitectónicos lagopureños se inspiran en las formas redondeadas de los rocabrotes.

En el Lagopuro, el tiempo es relativo. Del mismo modo que las aguas son tranquilas y hay de sobras, el tiempo se considera abundante. A los selay no les gusta que les metan prisa, ya que esa sensación les resulta extraña. Para comerciar, dan y reciben regalos o favores.

Los selay son muy supersticiosos. Creen que a veces se puede leer el futuro mediante las mareas, de forma similar a los leemareas iriali.

RELIGIÓN

Los selay creen en dos divinidades hermanas llamadas Nu Ralik y Vun Makak. Adoran al recto Nu Ralik, pero nunca abiertamente, no sea que atraigan la ira de su celoso hermano. Por lo tanto, los selay fingen venerar a Vun Makak y alimentan su ego permitiéndole que los castigue y maldiga. Mientras tanto, reservan la adoración de su verdadera divinidad, Nu Ralik, únicamente a las cuevas sagradas.

RECURSOS

El pescado y las plantas acuáticas comestibles son los principales recursos naturales del Lagopuro. Los selay creen que ciertos peces tienen propiedades mágicas. Los kolgril son peces de la suerte que, cuando se comen, supuestamente curan las articulaciones doloridas durante un mes y, a veces, permiten a quien los come leer las nubes y predecir la visita de amigos. Los pececillos, cortos y rechonchos, y las lanzacrines también abundan en el Lagopuro.

ENTORNO

Cuatro naciones limitan con el Lagopuro: Marabezia, Babazarnam, Yulay y Tu Bayla. Los pueblos de estas naciones tienen raíces étnicas similares a los selay, y la mayoría tiene el cabello oscuro y la piel bronceada. Suelen hablar una mezcla de selay y lenguas tribales locales.

MARABEZIA

Marabezia, entre el Lagopuro y las islas Reshi, es una tierra de grandes opiniones y consecuencias irreverentes.

Los yu-nerig, unos enormes grancaparazones oceánicos, viven frente a la costa de Marabezia. Tienen gemas corazón y son aptos para el consumo humano. Cuando los delincuentes cometen crímenes muy graves, los guardianes de la ley los cuelgan de un acantilado costero como cebo para los yu-nerig. Sobrevivir una semana entera garantiza la impunidad al criminal, pero tal proeza es inconcebible.

El debate es uno de los pasatiempos favoritos de los habitantes marabezianos, y los faristoles de la ciudad están abiertos al público. Los ciudadanos pueden expresar sus opiniones sobre temas controvertidos, lo que provoca los vítores de quienes están de acuerdo y el lanzamiento de fruta podrida de quienes no lo están.

Cerca de la zona norte del Lagopuro se encuentra una fortaleza secreta de los Rompedores del Cielo, a la que el gobierno marabeziano recurre ocasionalmente en busca de ayuda.

BABAZARNAM

La nación de Babazarnam se encuentra entre Rira, Marabezia y Yulay. Su gente valora mucho la comunicación reflexiva y precisa, lo que a veces provoca malentendidos y ofensas por parte de forasteros descuidados.

La tradición de coronar como rey al hombre más anciano ha puesto sin querer una fecha de caducidad a los ciudadanos varones de Babazarnam. La actual dinastía Monavakah protege su estatus en la nación exiliando a cualquier hombre lo suficientemente mayor como para desafiar a sus reyes. Cualquiera que se niega a irse o que los desafía por el trono es ejecutado inmediatamente por asesinos. Aunque la dinastía Monavakah ha gobernado durante cincuenta años, los rumores de rebelión son cada vez más frecuentes y difíciles de ignorar.

PUERTA JURADA

Panazam, la capital de Babazarnam, tiene una Puerta Jurada.

YULAY

Situado entre el Lagopuro y Azir, Yulay actúa como puente hacia la región makabaki. Una abertura natural en la cordillera a lo largo de su frontera sur lo une al Imperio azishiano. Yulay tiene dos ciudades en esta región, Benru y Berqq, que sirven como eje del comercio con Azir. En el pasado, la gente de Yulay temía que Azir intentara invadirlos para obtener acceso al Lagopuro, pero ahora confían en que el Imperio azishiano no tiene ningún interés en hacerlo.

Los habitantes de Yulay aprecian la esperanza y paciencia como rasgos. Ya creían desde hacía mucho tiempo en el regreso de los Caballeros Radiantes.

TU BAYLA

Con el Lagopuro en su frontera occidental y Jah Keved al este, Tu Bayla tiene una posición estratégica única entre los estilos de vida drásticamente distintos de las naciones limítrofes. Su gente vive en tribus nómadas y subsiste con el pescado del Lagopuro y el mar Reshi, junto con la vegetación silvestre. Cada tribu emplea intérpretes que hablan varios idiomas tribales, selay y veden o un dialecto bav.

Algunas tribus tienen supersticiones sobre la conservación del pescado del Lagopuro, ya que creen que debe comerse fresco; conservar el exceso para otro momento se considera un robo.

DESPUÉS DE LA TORMENTA ETERNA

Justo antes de la tormenta eterna, una mortífera plaga se extendió por el Lagopuro (sin que los lagopureños lo supieran, este virus lo trajeron los saltamundos, que lo llamaban “resfriado común”).

Mientras todavía se recuperaban de esta plaga tras el paso de la tormenta eterna, se extendieron rumores entre los selay, que acusaron a la tormenta de robar la suerte de sus peces mágicos. Sin embargo, cuando la Verdadera Desolación cobró fuerza, este resultó ser el menor de sus problemas. Habiendo vivido en paz durante generaciones, los selay no estaban preparados para la malicia de los Fusionados.

Tras la rendición de Iri ante las fuerzas de Odium, la nación se dispuso a conquistar gran parte del Lagopuro y sus alrededores. Los Fusionados tienen apostados a algunos de sus regios en la zona, aunque están más preocupados por el avance de sus tropas que por el territorio en sí.



“Hay mucha inquietud en Babazarnam. Fue peligroso visitarla cuando lo hicimos. Los Monavakah se aseguran de que los miembros de su familia vivan más: desde hace cincuenta años, nadie fuera de su familia se ha convertido en El Más Anciano”.



PICOS COMECUERNOS

De los lagos del cráter sale vapor, que se eleva caprichosamente en el aire fino de la montaña. Niños con rizos de color bermellón corren persiguiéndose, riendo alegremente mientras aseguran haber visto spren entre los árboles frutales. Un grupo de cocineros intercambia ingredientes para mejorar sus guisos mientras estos hierven a fuego lento, desprendiendo su fragante aroma. El sol empieza a ponerse, proyectando un cálido resplandor sobre la aldea, el agua esmeralda en su centro y las montañas heladas que la rodean. Los Picos Comecuernos son conocidos por su dualidad: lagos en cráteres que parecen gemas y que rezuman de vida, calor e Investidura, dispersos por una tundra inhóspita.

Situados dentro de las fronteras de Jah Keved, los Picos Comecuernos son una nación de gélidas montañas que goza de independencia. El pueblo unkalaki es muy diferente de sus vecinos veden, que habitan las tierras bajas. Se enorgullecen de su fe, sus costumbres y la tierra sagrada en la que viven.

Solo las cimas de los Picos Comecuernos son habitables, y su elevada altitud protege a los unkalaki de las altas tormentas, que forman campos de hielo en las regiones inferiores de las montañas. En lugar de tener una punta afilada, las montañas albergan una gran masa de agua en su punto más alto. Los unkalaki se refieren a estos lagos en forma de cráter como océanos o lagos esmeralda. El calor se eleva

desde ellos formando un microclima cálido y húmedo en la cima de cada montaña. En estas condiciones únicas, la vegetación es exuberante, especialmente en las orillas de un océano.

El calor producido por los océanos hace que las aldeas de los comecuernos sean unos de los lugares más cálidos de Roshar, a pesar del frío cortante que aguarda a solo un paso de sus acogedores microclimas.

GOBIERNO

Cada montaña está gobernada de forma independiente por el jefe de su clan, llamado nuatoma. Aunque la mayoría de los clanes unkalaki son patriarcales, algunas montañas están lideradas por nuatomas de otros géneros. La mayoría de ellos son atendidos por miembros de su familia, que asumen el papel de sirvientes.

EJÉRCITO

Los cuartos hijos de los Picos Comecuernos tienen la tarea de proteger a su pueblo y sus tierras benditas, aunque rara vez se les pide que pongan en práctica su formación. El mito del origen de los Picos Comecuernos sugiere que, en su día, el pueblo unkalaki fue combativo, aunque más tarde reflexionó y buscó un estilo de vida más armonioso. Apelaron a las divinidades para que les concedieran aislamiento y paz,

y estas respondieron otorgándoles los Picos Comecuernos. De vez en cuando estallan escaramuzas entre los guerreros de picos vecinos, pero los unkalaki no son conocidos por entablar guerras internacionales y, por lo tanto, carecen de experiencia práctica en conflictos a gran escala.

ALDEAS Y TERRITORIOS DE CAZA

Las aldeas comecuernos están dispuestas en forma de cuña alrededor de los océanos para maximizar su protección contra el frío. La agricultura se lleva a cabo dentro de las aldeas. Los cultivos que requieren la mayor humedad y las condiciones más cálidas se plantan en hileras más cercanas a las orillas, mientras que los cultivos más resistentes a las heladas (como los tubérculos) se sitúan en el borde exterior del microclima. En las aldeas abundan los gansos, que se asan en ocasiones especiales.

Cada aldea cuenta con un cobertizo comunitario para el suministro de expediciones situado cerca de su límite exterior. Los aldeanos piden prestada ropa de abrigo, calzado y equipo de caza antes de aventurarse en el frío glacial. Por lo general, las botas compartidas en estos cobertizos son especialmente olorosas.

Los unkalaki cazan chulls, que proliferan a lo largo de las laderas meridionales de las montañas; además de proporcionar carne, los caparazones y cuernos de los chulls se consumen como fuente de minerales suplementarios. La caza es una emocionante ocupación que requiere un vínculo intuitivo con la Naturaleza para sobrevivir. Cada grupo de caza de unkalaki está dirigido por una kaluk'i'iki, una cazadora experta que piensa con todos sus sentidos. El título se traduce como “aquella a quien las muchas manos de la muerte no pueden atrapar”. Esta tradición matriarcal enseña a las niñas y mujeres a perfeccionar sus reflejos y, sobre todo, a confiar en que sus sentimientos están informados objetivamente por una multitud de signos sutiles. Las kaluk'i'iki entrenan solas durante años para ganarse su propio respeto antes de pedir a los cazadores que se unan a ellas en la Naturaleza.

PAREJA UNKALAKI

CULTURA UNKALAKI

Durante la Era de la Soledad, los cantores no fueron esclavizados en los Picos Comecuernos, pero los humanos de allí descendían de un antiguo grupo de cantores y humanos que se mezclaron y tuvieron descendencia mixta. Este linaje sigue siendo evidente en la fisiología moderna de los unkalaki.

Los habitantes de los Picos Comecuernos son conocidos por su resistencia, su característico pelo rojo, su piel, que va desde el color pálido hasta el bronceado, y su imponente estatura. Debido a su ascendencia cantora, los unkalaki tienen una gran resistencia a los venenos y toxinas nativas de Roshar, y una legendaria tolerancia al alcohol.

El unkalaki, el idioma oficial de los Picos Comecuernos, tiene cadencia musical y un vocabulario extenso. Los unkalaki utilizan poemas en sus convenciones para poner



nombres, lo que hace que estos sean largos. A diferencia de otros humanos, a veces pueden oír los ritmos de los cantores.

Podría decirse que la característica más notable del pueblo unkalaki son sus inquebrantables dientes, por lo que los forasteros les dieron el nombre de comecuernos. Estos dientes les permiten consumir conchas y caparazones. Los extranjeros encuentran esto antinatural y desagradable, pero el pueblo unkalaki se lo toma con calma, devolviendo sus bromas con comentarios sobre cómo los “llaneros tarados por el aire” son los raros.

ESTRUCTURA FAMILIAR

Los clanes unkalaki suelen ser patriarcales y asignan ocupaciones a los hijos en función del orden de nacimiento. Se da prioridad a los trabajos más esenciales: el primer y segundo hijos se dedican a los cultivos, crían ganado o cazan. Los terceros hijos son artesanos que pueden elegir el oficio que quieren dominar. Si hay un cuarto hijo, se le encarga que se convierta en guerrero y proteja a su clan y a su nación. Dado que los Picos Comecuernos se encuentran en una ubicación estratégica que es casi imposible de franquear para un ejército enemigo, a menudo, los cuartos hijos se entrenan para convertirse en excelentes soldados, aunque nunca esperan usar sus talentos. Si un hijo queda incapacitado, muere o es repudiado por su familia, sus hermanos menores cambian de trabajo para ocupar los puestos que quedan vacantes.

Cuando las hijas unkalaki alcanzan la mayoría de edad, visitan a la cónyuge del nuatoma, que actúa como casamentera. Los roles para las hijas son más abiertos que los de los hijos, y los trabajos se determinan en función de la capacidad, el interés y las necesidades de la aldea.

RELIGIÓN

Las divinidades de la Naturaleza representan gran parte de la tradición religiosa unkalaki. Los spren y los visitantes de otros mundos también se consideran dioses. Rinden culto con asombro e ingenio, creyendo que los humanos no deben luchar contra los dioses, sino engañarlos cuando sea necesario. Solo una pequeña minoría practica el vorinismo.

LAGOS DE CRÁTER INVESTIDOS

En lo más profundo de todos los océanos unkalaki, una capa de agua normal se asienta sobre un tesoro oculto de Investidura líquida. La Perpendicularidad de Cultivación se encuentra en el océano que los unkalaki conocen como el Estanque. Nadar hasta el fondo del Estanque puede transportar a alguien a Shadesmar, que los unkalaki consideran territorio de las divinidades.

Los centinelas conocidos como alaii'iku, o Videntes, son un pueblo unkalaki que puede ver spren que normalmente son invisibles para los humanos. Además de realizar sus trabajos habituales, estos Videntes también custodian el Estanque y son los encargados de recibir a las extrañas divinidades que emergen de sus aguas.

VISITANTES DE OTROS MUNDOS

El único punto de entrada estable para los visitantes de fuera de Roshar es a través de la Perpendicularidad de Cultivación en el Estanque. Cuando llegan visitantes de otros mundos, los unkalaki los tratan con reverencia y hospitalidad. Debido a la escasez de oxígeno en el aire, la mayoría de los saltamundos prefieren no quedarse mucho tiempo en las aldeas. El único camino de salida es hacia abajo, una caminata de varias semanas por senderos resbaladizos en condiciones gélidas. Las kaluk'i'iki ayudan a las extrañas divinidades en este viaje a cambio de regalos de otros mundos para compartir con los cazadores de la aldea.

RECURSOS

La agricultura y la caza de chulls son las principales actividades de los Picos Comecuernos. La economía del país es en gran medida autosuficiente, ya que transportar grandes cantidades de productos agrícolas y animales por laderas empinadas y heladas no es ni factible ni lucrativo.

Por ello, el licor es la única exportación importante de los Picos Comecuernos. La bebida conocida como blanco comecuernos es famosa por tener una de las concentraciones de alcohol más altas de todas las bebidas de Roshar. Se puede almacenar a temperaturas extremas sin que pierda calidad.

DESPUÉS DE LA TORMENTA ETERNA

La Verdadera Desolación rompió una larga historia de paz para el pueblo unkalaki. Moelach, el Deshecho cuya presencia provoca los susurros de muerte, llegó a los Picos Comecuernos y un miembro del misterioso Diagrama le siguió para investigar (ver “El Diagrama” en el capítulo 5).

Jah Keved se aprovechó de su autoridad, obligando a los cuartos hijos unkalaki a aventurarse en las tierras bajas para alistarse en las tropas veden. Mientras tanto, los aldeanos unkalaki comenzaron a fabricar arsenales de flechas para contribuir a los esfuerzos de la guerra, y las kaluk'i'iki y sus cazadores se prepararon para defender sus aldeas en ausencia de los guerreros.



*“Es un poema. En los Picos,
todos los nombres son poemas”.*

SHINOVAR

Una pastora mira hacia el cielo y se ajusta el pañuelo verde brillante que le cubre el pelo, tratando de determinar si la suave lluvia es de una alta tormenta o de una tormenta corriente. A medida que las gotas se hacen más grandes y persistentes, camina de regreso a su casa para disfrutar de una comida antes de volver al trabajo. Los campos de hierba permanecen indiferentes, absorbiendo el agua sin ni siquiera un agradecido estremecimiento. Dentro de la casa, otra mujer con un delantal blanco impoluto se asoma a la ventana para lanzar granos de trigo a sus pollos. Estos cacarean con avidez mientras comen, y luego se alejan en busca de pequeñas criaturas que emergen del suelo húmedo. Shinovar es una tierra resguardada, con gran riqueza agrícola y un clima inofensivo.

Unas cordilleras en forma de media luna protegen Shinovar por ambos lados, aislándolo eficazmente del resto de Roshar. Esta tierra no estaba ocupada por cantores cuando los humanos llegaron por primera vez al planeta, y aunque los refugiados humanos al principio tuvieron dificultades para cultivar en suelo roshariano, encontraron Shinovar más hospitalario que la mayor parte del mundo. Miles de años después, la cultura shin sigue marcada por su éxodo del planeta que la humanidad destruyó.

GOBIERNO

Los shin están gobernados por los chamanes de piedra. Esta orden religiosa está dirigida por los portadores de Honor que rigen Shinovar; el número de portadores de Honor depende de cuántas hojas de Honor tienen los shin (ver “Recursos”). Entre los funcionarios regionales conocidos como “los que añaden” se encuentran el granjero, que vela por el bienestar general de cada comunidad, y el cocinero, que se asegura de que nadie pase hambre. Las ciudades están dirigidas por ministros designados y alcaldes electos.

Sin que nadie, excepto los portadores de Honor, lo sepa, todo Shinovar está gobernado por un ser llamado la Voz.

EJÉRCITO

La religión shin acepta que “los que sus traen” son un mal necesario en cualquier sociedad y cada monasterio cuenta con una fuerza de soldados. El granjero y el general de cada comunidad pueden asignar a esos soldados según sea necesario, con mayor frecuencia para defender las granjas de los invasores extranjeros.

La mayoría de los soldados son ágiles luchadores de infantería ligera que entrenan junto a los acólitos de

los chamanes de piedra. Aprenden a manejar la espada junto con el arte marcial del kammarr.

Hace milenios, Shinovar intentó invadir otras partes de Roshar, pero finalmente optó por el aislacionismo. Más recientemente, los ejércitos shin lucharon entre sí en una breve guerra civil liderada por Szeth-hijo-Neturo, un portador de Honor que creía que la Voz era uno de los Deshechos. Después de que Szeth fuera declarado Sinverdad y exiliado de Shinovar, los soldados shin no han participado en conflictos importantes.

CULTURA SHIN

Todas las personas que viven en Shinovar son humanas. Étnicamente, los shin son más bajos que la mayoría de los humanos de Roshar y su apariencia se mantiene muy cercana a la de sus antiguos antepasados. Carecen de pliegues epicánticos en los ojos, un rasgo que algunos extranjeros describen como una mirada joven o entusiasta. Sus tonos de piel varían mucho, incluyendo los bronceados y oscuros que se encuentran en otras partes del mundo, pero son la única nación de Roshar donde la piel pálida y rosada es común.

Los habitantes de Shinovar hablan el idioma shin, que divergió hace mucho tiempo de otros idiomas de Roshar y, por tanto, presenta grandes diferencias. Los shin valoran la honestidad, la humildad y las acciones que “añaden” vida o belleza al mundo. Sin embargo, su cultura aislada hace que teman y desconfíen de los forasteros, a quienes llaman caminapiedras.

GRANJERA Y
COCINERO SHIN





No te creerías lo que he tenido que hacer
para conseguir este mapa único de los
monasterios. Espero que la noticia de la debacle
no te llegue antes de que pueda contarte
mi parte de la historia.

POSICIÓN SOCIAL

Los ciudadanos shin se dividen entre “los que añaden” y “los que sustraen”, formando una jerarquía social basada en las contribuciones al bienestar de los demás. Estos roles se señalan mediante los toques de color que las personas con diferentes ocupaciones pueden llevar.

El granjero de cada comunidad es un líder muy respetado que tiene derecho a llevar túnicas de colores vivos con una larga estola que cubre su caballo mientras cabalga.

Otras personas que contribuyen a la sociedad, como pastores, músicos y bailarines, visten ropa más sencilla, pero pueden adornarla con una sola prenda brillante, como un fajín o un pañuelo. Por su parte, se espera que los comerciantes y los vendedores elijan toques que no sean demasiado ostentosos. Estas costumbres varían según la región y son diferentes en las ciudades y en las zonas rurales.

En la parte inferior de la escala social, se considera que los guerreros son destructores; en lugar de añadir a la sociedad, como lo hacen los granjeros, los guerreros sustraen. Cualquier ciudadano shin que empuña un arma está condenado para siempre a la vida de un humilde guerrero. Deben llevar un sencillo uniforme marrón y renunciar a su libertad en favor de la voluntad de los chamanes de piedra.

NOMBRES SHIN

Los nombres shin suelen estar formados por tres partes juntadas en una sola. La primera es el nombre de pila de la persona; la segunda refleja su género, ya sea hija, hijo o hije; y la última es el nombre de uno de sus progenitores (normalmente quien tiene un género más parecido al suyo o una relación más estrecha).

Si una persona siente que ha deshonrado a sus progenitores, puede referirse a sí misma no como su hija, sino como hija de la hija de sus abuelos. Para ello, repite dos veces la parte central del nombre y cambia la última parte por el nombre de pila correspondiente.

Algunos ejemplos de nombres shin son Ali-hija-Hasweth, Gashash-hijo-Navammis, Masha-hija-Shaliv, Szeth-hijo-hijo-Vallano y Lanethen-hije-Gemth.

RELIGIÓN

El chamanismo de la piedra es la única religión que se practica en Shinovar. Esta fe venera a los espíritus naturales, especialmente a los de la piedra. Para los shin, la piedra

contiene spren sagrados, por lo que la población general no debe perturbarla, romperla ni tocarla (ver “Chamanismo de la piedra” en el capítulo 3).

AGRICULTURA

A diferencia del resto de Roshar, Shinovar está cubierta de suelo fértil. Las altas tormentas disminuyen su intensidad cuando cruzan las montañas Brumosas hacia Shinovar.

Mientras que la mayor parte de Roshar solo tiene lluvias suaves y sin crem durante el Llanto, Shinovar experimenta regularmente tormentas suaves que nutren aún más sus campos.

Los cultivos que no pueden sobrevivir en otros lugares sobre el suelo de Roshar sí lo hacen aquí. Entre ellos se encuentran variedades foráneas que los humanos trajeron consigo cuando llegaron por primera vez, como fresas, uvas y trigo.

A los extranjeros no se les permite acceder a las tierras de cultivo.

RECURSOS

Los shin explotan minas en las que trabajan soldados y delincuentes. Sin embargo, a menudo utilizan metal de moldeado de almas para fabricar herramientas y armas, ya que no requiere el sacrificio de la piedra. Los monasterios de la Nominadora de lo Otro y de la Tejedora de Luz producen una pequeña cantidad de metal por moldeado de almas, pero los comerciantes están ansiosos por encontrar otras fuentes de fuera del país.

En Shinovar abundan los cultivos y el ganado. Las especies de flora y fauna traídas al mundo por los humanos originales se consideran exquisiteces exóticas en otras partes de Roshar. La fruta en conserva, los pollos, los caballos y otras exportaciones únicas hacen que el largo viaje a Shinovar merezca la pena para los comerciantes ambiciosos. El metal de moldeado de almas es la mejor moneda para comerciar en Shinovar; los shin consideran que la luz tormentosa de las gemas es sagrada y, por lo tanto, no son adecuadas para su uso común como moneda o fuente de luz.

Los shin consiguieron apropiarse de nueve de las diez hojas de Honor tras la Última Desolación, y las utilizaron para entrenar con las potencias correspondientes durante la Era de la Soledad. Desde entonces, Nale e Ishar han recuperado sus hojas, y Szeth se hizo con la hoja de Jezrien; por su parte, los chamanes de piedra obtuvieron la hoja de Taln.

DESPUÉS DE LA TORMENTA ETERNA

Los chamanes de piedra han esperado durante mucho tiempo la llegada de los Portadores del Vacío y la Verdadera Desolación, entrenando a generaciones para empuñar el poder de las hojas de Honor. Sin embargo, hasta ahora han seguido aislados, manteniéndose al margen del conflicto que afecta al resto de Roshar.

*Un mapa de Shinovar
y sus monasterios.*

THAYLENNAH

Un comerciante, con sus largas cejas blancas recogidas detrás de las orejas, regatea un precio. Una capitana saca a puerto mercancías de su barco. Varios aprendices y guardias siguen a un maestro mercader con sombrero y chaleco, que se apresura a acudir a una subasta mientras suena la torre del reloj de la ciudad. En Thaylenah, gran parte de la vida consiste en comprar, vender y viajar por mar abierto.

Thaylenah es una nación insular en el sur de Roshar conocida por sus comerciantes y mercaderes. La nación abarca tres islas principales y varios islotes cercanos. La población de Thaylenah se concentra en la mayor de sus islas, donde radica la capital, Ciudad Thaylen.

Aunque Thaylenah es más pequeña que sus vecinos del norte, el impacto de la nación en Roshar es mucho mayor debido a su enfoque en el comercio, la columna vertebral de la economía thayleña.

GOBIERNO

Thaylenah es una monarquía constitucional gobernada actualmente por la reina Fen Rnamdi, una astuta estratega. Cada monarca es elegido por una asamblea de consejos de comerciantes y oficiales navales de alto rango, y tiene autoridad sobre las decisiones y la dirección de la nación, pero generalmente se le considera representante de los gremios de comerciantes y no un gobernante absoluto. El sucesor del monarca también es elegido por la asamblea tras su muerte o abdicación.

EJÉRCITO

Durante mucho tiempo, Thaylenah se ha especializado en el comercio en lugar del conflicto. Sin embargo, esta nación insular tiene una larga tradición naval y los oficiales reciben una amplia formación en tácticas y estrategias navales. Durante años, Thaylenah ha comandado la flota más grande de Roshar. Aunque carece de un ejército terrestre numeroso, la nación tiene algunos altos guardias, miembros de casas antiguas que portan esquiras y han jurado defender el reino. En total tienen cinco hojas y tres armaduras esquiradas.

CULTURA THAYLEÑA

Los thayleños son conocidos en todo el mundo. Tienen fama de ser tanto buenos negociantes como timadores, pero no se les considera especialmente belicosos ni agresivos. La curiosidad es un atributo característico del pueblo thayleño, desde los científicos de sus gremios de artífices hasta los comerciantes y exploradores que surcan los mares de Roshar.

Los humanos que proceden de Thaylenah suelen tener la piel bronceada, son de estatura más baja que la media y tienen pliegues epicánticos en los ojos, pero se les reconoce sobre todo por sus cejas blancas extremadamente largas. Algunos thayleños se recogen las cejas detrás de las orejas, mientras que otros utilizan cera o almidón para darles forma: de punta, con bucles, rizadas o con otros estilos llamativos.

Thaylenah también es el hogar de inmigrantes de otras naciones vorin. Los de ascendencia mixta thayleña tienen mechones blancos en las cejas, pero no les crecen tanto.

La arquitectura thayleña tiene elementos florales y decorativos, y su moda se inclina por los chalecos, las camisas y las faldas de seda estampada con un toque náutico.

El idioma thayleño se distingue por su tendencia a agrupar consonantes y su ligera inclusión de vocales. Las personas criadas en Thaylenah hablan con un acento distintivo que a menudo enfatiza consonantes de forma inesperada y agrupa palabras.

CASTA Y GÉNERO

Como nación vorin, Thaylenah sigue las divisiones de casta basadas en el color de ojos y los roles de género por los que es conocido el vorinismo, pero de manera mucho menos estricta que en Alezkar o Jah Keved. Los thayleños no utilizan el sistema alezi de nahns y dahns ni tienen una amplia casta noble; la movilidad social está determinada en mayor medida por el éxito en el comercio.

Del mismo modo, aunque la moda y la comida de mujeres y hombres difieren, los roles de género no son tan estrictos como en Alezkar. Todos los géneros pueden dedicarse al comercio y los hombres pueden leer y escribir. Las mujeres suelen cubrirse la mano segura con guante en lugar de con una manga larga, y algunas thayleñas de las generaciones más jóvenes sencillamente rechazan cubrirsela.

RELIGIÓN

Entre los thayleños predomina una forma local de vorinismo, aunque rechazan sus aspectos más estrictos (consulta la sección anterior “Casta y género”). La mayoría también siguen las Pasiones, la creencia de que desear algo con suficiente fuerza hará de que se te conceda. Muchos creen que los más apasionados entre los thayleños podrán reabrir algún día las Puertas Juradas y utilizarlas como portales entre mundos.

RECURSOS Y COMERCIO

El reino tiene cinco hojas y tres armaduras esquivadas.

Thaylenah comercia con gran variedad de productos en todo Roshar por tierra y mar. Entre estas exportaciones se incluyen fabriales de vanguardia. También participa en el comercio de esclavos.

Los mercaderes thayleños se clasifican en niveles que van desde aprendices hasta maestros mercaderes. El sombrero y el chaleco de un comerciante indican su rango, distinguiéndolo de los sirvientes, guardias o aprendices que pueda haber a su alrededor. Quienes quieren convertirse en comerciantes thayleños deben ser aprendices de un maestro mercader, que asume su responsabilidad legal convirtiéndose en su babsk, su progenitor legal. El aprendiz ayuda a su babsk y recibe enseñanzas hasta que el maestro mercader declara que está en condiciones de trabajar por su cuenta.

La mayoría de los mercaderes son propietarios de sus propios barcos, pero también pueden alquilar barcazas para

transportar mercancías. Los capitanes de barco pueden identificarse por la sogá de capitán, una cuerda blanca de seis metros de largo que cada capitán envuelve con sus colores y luego ata a los cordajes de su barco como marca de propiedad.

Además del sistema comercial habitual, Thaylenah tiene su propio sistema bancario. Las gemas de la Reserva de Gemas de Thaylenah sirven como representación del dinero propiedad de los mercaderes, lo que les permite cerrar tratos sin temor a que se las roben. La mayoría de estas gemas nunca se sacan de la reserva, aunque muchas se esparcieron por la ciudad durante la Batalla de la Explanada Thayleña (ver “Después de la tormenta eterna”).

PUERTA JURADA

En Ciudad Thaylen, capital de Thaylenah, hay una Puerta Jurada.



MARINEROS
THAYLEÑOS

DESPUÉS DE LA TORMENTA ETERNA

Ciudad Thaylen sufrió daños catastróficos durante la primera tormenta eterna. Ahora que la tormenta gira en torno a Roshar, la ciudad lucha por reconstruirse. La otrora próspera economía de Thaylenah también se está derrumbando. Un mes y medio después de la primera tormenta eterna, Odium atacó Ciudad Thaylen con un ejército combinado de cantores en forma de guerra y soldados humanos. La Batalla de la Explanada Thayleña fue la primera gran batalla, y victoria, de la coalición de Dalinar en la guerra, y Ciudad Thaylen sigue siendo un bastión para los aliados de Dalinar.

CANTORES THAYLEÑOS

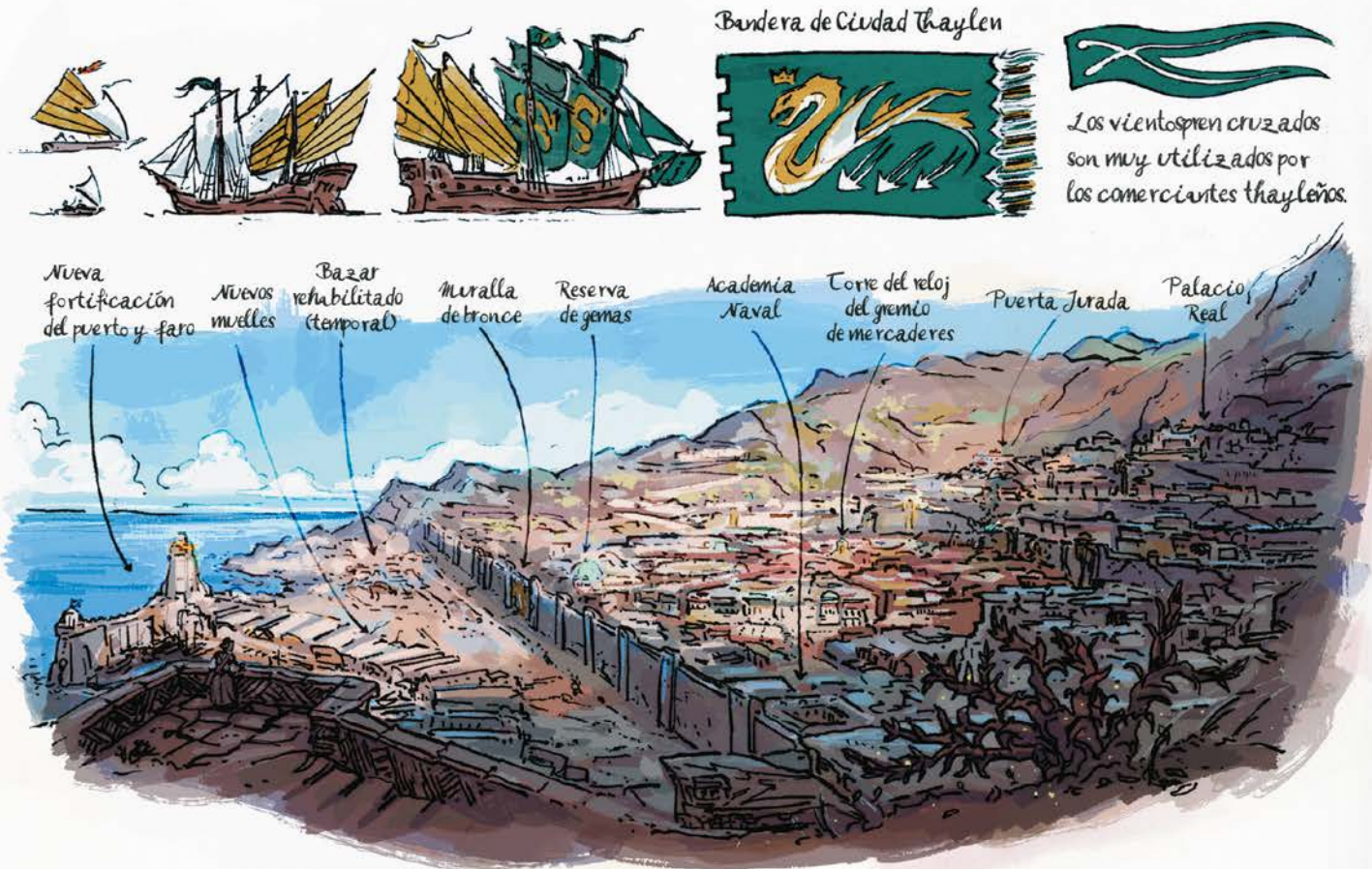
Los cantores esclavizados en Thaylenah vivían en la incertidumbre, sin saber cuándo les arrancarían de sus hogares y les venderían a amos de otras tierras. Muchos trabajaban en astilleros, donde se les asignaba la agotadora tarea de convertir la madera thayleña en embarcaciones aptas para navegar.

Cuando los cantores esclavizados de Thaylenah despertaron, pudieron procesar plenamente el sufrimiento que los humanos les habían infligido. Entre todos, se apoderaron de la mayoría de las naves que sobrevivieron a la tormenta eterna, las mismas que una vez se utilizaron para entregar a generaciones de su pueblo como mercancía.

CANTORES Y OYENTES

Los cantores son el pueblo indígena de Roshar. Se llaman así por su método de comunicación: perciben los ritmos que siempre están presentes en el Cosmere, especialmente en Roshar, y se sintonizan con ritmos específicos para expresarse mientras hablan. Los ritmos añaden contexto a sus palabras, lo que permite a dos cantores que pueden oír un ritmo acortar sus afirmaciones o añadir matices.

Físicamente, los cantores son humanoides con la piel veteada en tonos rojos, negros y blancos (más comúnmente en remolinos rojos y negros o rojos y blancos). Por lo general, tienen el pelo anaranjado o rojo, y sus ojos son de tonos de negro y gris. Todos los cantores desarrollan un caparazón en parte de su cuerpo, aunque la ubicación y la cantidad dependen de la forma que han adoptado (consulta la sección “Formas de cantor” más adelante). Este caparazón puede variar desde placas subdérmicas decorativas hasta una armadura quitinosa. Sus dientes son más fuertes que los de los humanos, con molares y un sistema digestivo que puede procesar las conchas de muchas especies de la fauna roshariana. Además, tienen una gema corazón de color blanco nublado fusionada a su esternón, que les permite unirse a los spren y cambiar de forma durante las altas tormentas.



Peinar las cejas para que parezcan luz tormentosa que emana del rostro es una nueva tendencia entre los jóvenes más acomodados.



Los siete ascensores de Ciudad Thaylen son una de sus maravillas de la mecánica.

Dos de los que quedaron destrozados recientemente han sido reemplazados por otros impulsados por fabriles de rubí.

Sin embargo, por el momento, solo los ciudadanos y visitantes más atrevidos los usan.



El gran reloj del edificio principal del distrito mercantil no solo muestra la hora del día o de la noche, sino que también cuenta los días que faltan para la próxima alta tormenta y muestra la hora prevista de su llegada.



En los postigos para tormentas se pintan ojos cerrados para una mayor protección contra las altas tormentas.



La Reserva de Gemas aún está en reconstrucción.



LA ERA DE LOS CANTORES DEL ALBA

Los cantores del alba, los antiquísimos antepasados de los cantores modernos, habitaron Roshar mucho antes que los humanos llegaran al planeta. Usando su idioma, el canto del alba, estos cantores registraron su historia en un texto llamado Eila Stele. También enseñaron el canto del alba a los primeros humanos, lo que influyó en el desarrollo de las lenguas humanas en Roshar. Aunque posteriormente los rosharianos fueron incapaces de comprender este idioma durante siglos y no tenían forma de traducir el Eila Stele, este contiene importantes revelaciones sobre acontecimientos históricos que llevaban mucho tiempo interpretándose erróneamente. Por ejemplo, nombra a los humanos como los Portadores del Vacío, es decir, aquellos que destruyeron su propio planeta y suplicaron refugio a los cantores del alba, solo para traer la destrucción a Roshar.

Los cantores han sufrido varios cambios cataclísmicos a lo largo de la historia. Estos incluyen una guerra con los humanos que acogieron en su planeta, seguida de la invasión humana de sus tierras; los cantores recurriendo al poder de Odium para luchar contra la invasión, creando a los guerreros inmortales conocidos como Fusiónados; las guerras

cíclicas llamadas Desolaciones; y la ruptura de la Conexión y la Identidad de la mayoría de los cantores cuando Ba-Ado-Mishram fue encarcelada (ver “La Falsa Desolación” en el capítulo 4). Esta ruptura final fue devastadora para los cantores, dejándolos en un estado casi catatónico (ver la sección “Forma esclava” más adelante). Llamados parshmenios por los humanos, estos cantores fueron posteriormente explotados y esclavizados durante generaciones.

LOS OYENTES

Hubo un grupo de cantores que no se vio afectado por este ataque a su identidad y autodeterminación: los oyentes. Durante la Falsa Desolación, cuando Odium y los Fusiónados estaban encarcelados, Ba-Ado-Mishram ofreció a los cantores un nuevo tipo de poder (las formas regias) y forjó un vínculo sobrenatural entre todos los cantores y ella. Pero, a diferencia de la mayoría de los cantores, los oyentes se negaron a aceptar esta oferta. En busca de la paz y la independencia en lugar de volver a la guerra, un grupo de oyentes (más tarde llamados la Última Legión) se separó de los demás cantores. Esta audaz decisión restringió su acceso a las formas, pero tuvo un beneficio extraordinario:



OYENTES EN FORMA DIESTRA
Y DE TRABAJO

JULIA MADDALINA

Cuando los Radiantes atraparon a Ba-Ado-Mishram, todos los cantores vinculados a ella quedaron despojados de su Identidad espiritual. Solo los oyentes sobrevivieron con su libre albedrío y autonomía intactos.

GUARDIANES DE LAS CANCIONES

Los oyentes sabían que, una vez rechazada la Conexión con Ba-Ado-Mishram, quedarían restringidos a la forma gris y a la forma carnal. Para asegurarse de que sus descendientes no olvidaran, plasmaron gran parte de sus conocimientos e historia en canciones, cada una con la cadencia de uno de los ritmos de Roshar. Estas canciones incluyen la Canción de las historias y la Canción de los secretos, que documentan aspectos específicos de la historia de los oyentes, junto con otras como la Canción de crear papel y la Canción de las clasificaciones, que enseñan habilidades a las futuras generaciones. Hay más de cien canciones y se siguen escribiendo otras nuevas. Cada familia de oyentes designó a un guardián de las canciones, una persona que se dedica a memorizarlas y transmitir las a la siguiente generación.

Las canciones ayudaron a los oyentes a mantener su cultura incluso durante el período que conocen como “el largo sueño”, cuando solo conocían la forma gris y la forma carnal, y ocupaban principalmente tierras en lo que una vez fue Natanatan y las Montañas Irreclamadas. Con el tiempo, guiados por los Cinco, un consejo que tomaba decisiones por mayoría de votos, los oyentes empeñaron sus esfuerzos en descubrir más formas, empezando por la forma de trabajo. A medida que esto sucedía, las formas de los propios Cinco cambiaron, pasando de ser un consejo inicial formado únicamente por cantores en forma gris a uno en el que había un miembro de cada forma conocida.



Los oyentes ya no podían ocultarse. El conflicto iba a encontrarlos. Ya no era una elección entre sus dioses y la libertad. Era una elección entre sus dioses y la marca a hierro de los esclavistas humanos.

EL DESTINO DE LOS OYENTES

Tras muchas generaciones de largo sueño, los humanos modernos se encontraron por primera vez con los oyentes durante el reinado de Gavilar Kholin, un monarca alezi. Aunque los primeros contactos parecían pacíficos, las intenciones del rey Gavilar eran peligrosas. Con la esperanza de que una guerra entre humanos y Fusionados provocara el regreso de los Caballeros Radiantes, Gavilar trató de restaurar a esos “dioses” oyentes (ver “Los dioses de los oyentes: los Fusionados” en el capítulo 3). Un miembro de la comitiva de Gavilar ofreció un vacíospreu cautivo a la erudita oyente Venli, prometiéndole el acceso a formas de poder.

Esto condujo a una época de cambios trascendentales para los oyentes, ya que Venli creó en secreto un vínculo con el vacíospreu y utilizó su conocimiento del pasado para redescubrir la forma de guerra. Los oyentes vieron inicialmente a los alezi como aliados y enviaron una delegación diplomática a Kholinar. Allí, los oyentes descubrieron el plan de Gavilar para restaurar a los Fusionados y concluyeron que había que matarlo. Estos acontecimientos condujeron directamente al Pacto de la Venganza y a la Guerra de la Venganza (ver “Guerra de la Venganza” en el capítulo 4).

A medida que la guerra entre los oyentes y los alezi se intensificaba, Venli finalmente persuadió a los Cinco para que aceptaran una forma de poder prohibida: la forma tormenta. Ahora susceptibles a los deseos de Odium, los oyentes utilizaron esta forma regia para invocar la tormenta eterna, que se desató durante la Batalla de Narak. A raíz de aquella caótica batalla, casi todos los oyentes murieron o los Fusionados se apoderaron de sus mentes. Solo un pequeño grupo sobrevivió a esa batalla y se dirigió hacia el este, a las llanuras aluviales, para forjar su propia comunidad. Liderados por Thude, de la familia del Primer Ritmo, estos oyentes volvieron a dar la espalda a la guerra y buscaron su propia forma de vida.

Sorprendentemente, la primera tormenta eterna también liberó la Identidad, la Conexión y el libre albedrío de los cantores. En todo el mundo, los parshmenios despertaron y vieron todo lo que los humanos les habían hecho. A raíz de este cambio, la mayoría de los cantores ha vuelto a acudir a Odium para enfrentarse a los humanos que los esclavizaron durante generaciones. Estos cantores, que aceptan a los Fusionados como sus nuevos líderes, se han unido en oposición a las fuerzas de la humanidad.

FORMAS DE CANTOR

Los cantores tienen cuerpos que se transforman para satisfacer sus necesidades cuando se dan ciertas condiciones. La transición entre formas tiene un significado espiritual para la mayoría de quienes la experimentan. Algunas formas están optimizadas para el estudio o la artesanía, mientras que otras fortalecen a los cantores para la guerra. Se accede a cada una de ellas uniendo un determinado tipo de spren a la gema corazón del cantor durante una tormenta. Estas formas no cambian la identidad de una persona, pero pueden influir mucho en su disposición e inclinaciones, lo que da lugar a cambios de personalidad. Ciertas formas otorgan capacidades extraordinarias de la mente y el cuerpo; por ejemplo, pueden alterar físicamente la función y la cantidad de caparazón en un cuerpo, aumentar o disminuir la masa muscular y regular las hormonas.

FORMAS RECUPERADAS

Aunque muchas formas de cantor se han perdido en el tiempo, los oyentes las documentaron en sus canciones después de alejarse de Odium (ver la sección anterior “Guardianes de las canciones”). La Canción de las clasificaciones enumera al menos noventa y una formas diferentes.

Antes de la tormenta eterna, solo se habían recuperado tres formas perdidas, lo que permitía a los cantores adoptar dichas formas tras vincularse al spren correspondiente en una alta tormenta. Esas formas (más la forma gris y la forma carnal) funcionan de la siguiente manera:

Forma gris. En forma gris, los cantores apenas oyen los ritmos y tienen dificultades para concentrarse. Las tareas sencillas, como memorizar, requieren una gran fuerza de voluntad. A pesar de la connotación negativa del nombre, la forma gris induce un estado de protección que optimiza la supervivencia, conservando la energía para las funciones más básicas del cuerpo. Los cantores pueden adoptar la forma gris vinculándose a un spren no afiliados a otras formas, o vinculándose al tipo incorrecto de spren para la forma que pretenden adoptar. Los bebés nacen en una versión de la forma gris que favorece el crecimiento, llamada forma infantil; permanecen en esta forma hasta que crecen lo suficiente como para vincularse a un spren durante una alta tormenta, normalmente alrededor de los siete años.



Una forma cambia tu manera de pensar, Venli. —Eso lo sabía todo el mundo. Eshonai la había aleccionado sin descanso, como solía, para que no permitiera que la forma dictara sus actos—. Controla la forma, no dejes que te controle ella a ti.

GÉNERO

Debido a la capacidad de los cantores para adoptar diferentes formas, su manifestación física de género es más flexible que la de los humanos. Además, la cultura de los cantores no tiende a imponer el binarismo de género tanto como lo hacen muchas culturas humanas.

Al procrear, un cantor asume el sexo masculino o femenino, lo que le otorga la capacidad física de reproducirse. Sin embargo, la mayoría de los cantores carecen de motivación para reproducirse si no adoptan la forma carnal. Al margen de la reproducción, la mayoría de los cantores se presentan como hombres o mujeres, dos expresiones de género más neutras. Si quieren, los cantores pueden manifestar identidades de género aún más matizadas en su apariencia física.

Forma carnal. En forma carnal, el cuerpo de un cantor está optimizado para la procreación. Aunque la mayoría de las demás formas también son fértiles, la forma carnal dirige la energía del cuerpo hacia la producción de hormonas y la función sexual. Un cantor puede adoptar la forma carnal vinculándose a un vidaspren y dedicándose a su deseo de dar y recibir intimidad emocional. Solo unos pocos cantores que eligen la forma carnal la mantienen a largo plazo.

Forma diestra. En forma diestra, los cantores tienen más capacidad de concentración y pueden realizar una gran variedad de tareas complejas, especialmente aquellas que requieren destreza. Esta forma tiene el caparazón mínimo, es físicamente más débil que otras y tiene menos resistencia. Dirige la energía del cuerpo hacia una mayor función cerebral y habilidades motoras finas. Un cantor puede adoptar la forma diestra vinculándose a un vientospren.

Forma de guerra. En forma de guerra, el cuerpo de un cantor aumenta de altura y volumen y obtiene un caparazón similar a una armadura. Se le otorga mayor fuerza, resistencia, constancia y una curación ligeramente acelerada; a cambio, requiere más comida. La forma de guerra fomenta el pragmatismo y disminuye la capacidad de pensar de forma abstracta. Un cantor puede adoptar la forma de guerra vinculándose a un dolorspren.

Forma de trabajo. En forma de trabajo, el cuerpo de un cantor se vuelve más fuerte y resistente a las bajas temperaturas, y le crece un caparazón en el dorso de las manos. Esta forma está optimizada para el trabajo. La forma de trabajo inclina a los cantores a la obediencia, la ejecución de tareas y la búsqueda de soluciones pacíficas en lugar de violentas. Un cantor puede adoptar la forma de trabajo vinculándose a un gravitacionspren.

FORMAS RECÍEN REDESCUBIERTAS

Tras el encarcelamiento de Ba-Ado-Mishram, los cantores de todo Roshar existían en el estado que los oyentes llamaban forma esclava. Cuando la tormenta eterna los liberó, esos cantores obtuvieron acceso a sus identidades reprimidas y a su autonomía. Junto con eso, redescubrieron muchas formas adicionales, incluyendo la forma artística, la forma sabia y la forma de mediación:

Forma artística. En forma artística, el cuerpo de un cantor está cubierto por un caparazón cosmético colorido, su mente se inclina hacia la expresión personal y artística, y desarrolla una gran conciencia de los ritmos. Puede adoptar la forma artística vinculándose a un creacionspren.

Forma sabia. En forma sabia, la capacidad mental y la paciencia aumentan, y se pueden retener grandes cantidades de información nueva con facilidad. Los cantores pueden adoptar la forma sabia vinculándose a un logispren.

Forma de mediación. En forma de mediación, la elocuencia y la claridad mental de los cantores aumentan y son capaces de comunicarse y resolver disputas con mayor facilidad. Pueden adoptar la forma de mediación vinculándose a un unespren.



CANTOR EN FORMA
DE MEDIACIÓN

FORMAS REGIAS

Los cantores que se vinculan con vacíospreñ se conocen como regios. Este vínculo otorga poderes que van más allá de sencillos cambios de forma y mentalidad.

Los regios son más poderosos que otros cantores y humanos. Tienen dificultades para escuchar ritmos de la misma manera que la mayoría de los cantores y prefieren los “ritmos de poder”. Aunque las canciones de los oyentes registran las formas de poder asumidas por los regios, muchas aún no se han redescubierto o comprendido completamente. Estas son algunas formas regias:

Forma emisaria. Los regios en forma emisaria son altos, tienen las extremidades largas y su caparazón es principalmente ornamental. En esta forma, pueden hablar, leer y entender cualquier idioma humano o de los cantores después de escuchar solo unas pocas frases. Algunos emisarios tienen una notable capacidad para descifrar intenciones y emociones a partir de señales no verbales.

Forma tormenta. Los regios en forma tormenta son ágiles y tienen la piel cubierta de protuberancias protectoras, una máscara de caparazón bajo la piel de la cara y caparazón con púas en el dorso de las manos. Como indica su nombre, los regios en forma tormenta pueden canalizar un rayo rojo como arma, utilizándolo para electrocutar a los enemigos a distancia y abrumarlos con energía a corta distancia (ver “Regio” en el capítulo 8 para un ejemplo de forma tormenta).

Otras formas. Se conocen otras formas regias, como la forma funesta (un soldado de élite cubierto por un pesado caparazón) y la forma comunicadora (adecuada para explorar y transmitir mensajes). Las canciones de los oyentes registran otras formas regias que no se entendieron bien durante la Era de la Soledad, como la forma pútrida, la forma nocturna y la forma de humo (para más información sobre las formas regias, consulta el capítulo 2 del *Manual del Archivo de las Tormentas*.)

FORMA ESCLAVA

*“¡Yo he pasado la vida entera con una bruma en la mente!
¡Sabendo cada día que debería decir algo, hacer algo para que
acabara! Todas las noches abrazaba a mi hija, preguntándome
por qué el mundo parecía moverse a nuestro alrededor en la luz...
mientras nosotros seguíamos atrapados en sombras”.*

—SAH, ANTIGUO ESCLAVO

Los cantores despertados por la tormenta eterna han tenido vidas indescriptiblemente traumáticas. Cada cantor esclavizado era como un prisionero en su propio cuerpo: consciente de su entorno y de sus sensaciones físicas, pero privado de voluntad y autodeterminación. Aunque nacieron con mente y alma, fueron separados de la Identidad y la Conexión que forman su ser espiritual.

Los oyentes que observaban a los cantores en este estado lo llamaban “forma esclava”, reflejando la opresión que sufrían sus víctimas. Aunque se parecía a la forma gris, en realidad era la falta de una forma lo que impedía a esos cantores vincularse a los spren. Los cantores sin forma se veían obligados a obedecer órdenes básicas y a realizar un trabajo físico agotador. Sentían el peso de la esclavitud y la explotación, pero no podían defenderse.

Los humanos llamaban a estos cantores “parshmenios” y consideraban que tenían poca ambición o ímpetu para actuar más allá de seguir órdenes. Sin embargo, los cantores en esta forma reaccionaban intensamente cuando perturbaban a sus muertos. Seguían siendo capaces de hablar, aunque con limitaciones, y a veces tarareaban entre ellos, un eco de los ritmos a los que ya no podían acceder.

Después de que la tormenta eterna los despertara, aquellos cantores recordaron su vida en la esclavitud y la profunda injusticia que sufrían cada día. En todo Roshar, comparten la determinación de no dejar nunca más que los humanos decidan su destino.

DESPUÉS DE LA TORMENTA ETERNA

Con su sentido de sí mismos y su autonomía recuperados, muchos cantores anteriormente esclavizados huyeron de la vida que habían conocido para encontrar nuevos lugares y un propósito. La mayoría se despertaron en forma de trabajo, aunque algunos adoptaron otras formas.

Todos los cantores llevaban toda la vida expuestos culturalmente a las naciones en las que estaban esclavizados; actuando sobre la base de este conocimiento, muchos adoptaron las actividades y actitudes de los humanos entre los



que habían vivido. Los cantores thayleños se hicieron a la mar en barcos, los alezi se lanzaron a la guerra contra sus opresores y los azishianos intentaron negociar con su gobierno. Sin embargo, la mayoría de los cantores (de mala gana o no) acabaron siendo obligados a servir a los Fusionados, que necesitaban soldados para conquistar Roshar.

Algunos cantores han buscado la independencia, reconociendo que Odium solo pretende utilizar su justificada ira para sus propios fines destructivos. Sin embargo, se enfrentan a la hostilidad por todas partes. La mayoría de los humanos son increíblemente desdenosos con el abuso que les infligieron, negándose a asumir la responsabilidad y, en cambio, tratando a los cantores recién despertados como amenazas a las que hay que hacer frente.

El futuro de los cantores es incierto tras generaciones sometidos a la supresión de su identidad y su individualidad, a medida que lidian con el trato que reciben de los humanos y las ramificaciones de la guerra mundial de La Verdadera Desolación.

LOS RITMOS DE ROSHAR

Todos los cantores pueden oír los ritmos de Roshar, unas melodías omnipresentes que impregnan todo el planeta. Hay muchos ritmos, cada uno asociado a una emoción diferente.

Un cantor puede sintonizar con diferentes ritmos que se corresponden con su estado de ánimo; la melodía afecta a su forma de hablar, transmitiendo su estado emocional a través de la cadencia de sus palabras. Concentrándose lo suficiente, un cantor puede incluso hablar con un ritmo que no representa realmente sus sentimientos. Esto puede hacerse por autocorrección o para intentar ocultar la verdad.

Los cantores que adoptan formas de poder regias acceden a un nuevo conjunto de ritmos que han sido modificados por su vínculo con el dios Odium. Se corresponden con uno de los ritmos estándar, pero lo alteran ligeramente, como se muestra en la tabla Ritmos de Roshar.

RITMOS DE ROSHAR

Ritmo estándar	Ritmo de poder
Diversión	Escarnio
Expectación	Ansia
Ansiedad	Agonía
Apreciación	Mando
Confianza	Arrogancia
Confusión	Vergüenza
Consideración	Razonamiento
Desespero	Indiferencia
Emoción	Furia
Esperanza	Alivio
Irritación	Resentimiento
Alegría	Júbilo
Dolor	Sumisión
Alabanza	Tributo
Reprimenda	Mofa
Resignación	Retirada
Resolución	Destrucción
Tensión	Ejecuciones
Los Terrores	Pánico
Victoria	Satisfacción



“Ya puedes hablar —dijo Venli a Shumin. Cambió su ritmo al de la Confianza, uno de los ritmos antiguos. Los verdaderos ritmos, los que no estaban corrompidos por el toque de Odium”.



COSMOLOGÍA Y RELIGIÓN

LAS DIVERSAS RELIGIONES DE ROSHAR REFLEJAN LAS verdades fundamentales del Cosmere, aunque cada una de ellas ha crecido de forma asimétrica o distorsionada a lo largo de miles de años de erosión y conflictos entre facciones. La fe es más frágil que nunca a medida que se revelan verdades antiguas, pero una cosa es cierta: descubrir la historia perdida de Roshar, dejar de lado las diferencias y unirse contra el odio encarnado es la única manera de romper el ciclo de errores calamitosos nacidos de la desconfianza, la desesperación y el desaliento.

Este capítulo trata sobre las grandes fuerzas de Roshar, el sistema roshariano y otros sistemas del cosmos, y las religiones predominantes del mundo.

ADONALSIMUM

La naturaleza exacta de Adonalsium está envuelta en misterio. Tanto si se trata de una fuerza cósmica de la naturaleza como de un ser inteligente, quizá incluso divino, Adonalsium es el poder de la creación en sí.

Motivado aparentemente por crear vida, Adonalsium utilizó cuatro Mandatos (las Esquirlas del Amanecer) para crear el Cosmere, sus reinos y sus poderes. Muchas facetas del Cosmere aún reflejan los diseños de Adonalsium, incluido todo el sistema roshariano. Otros aspectos pueden vislumbrarse a través de sus Esquirlas y sus nombres.

LA FRAGMENTACIÓN DE ADONALSIMUM

El momento decisivo en la historia del Cosmere fue la Fragmentación de Adonalsium, cuando un grupo de conspiradores utilizó las Esquirlas del Amanecer en su contra, destruyendo y matando al ser más poderoso del Cosmere. En ese momento, el poder de la creación se fracturó en dieciséis Esquirlas, cada una con un aspecto de la naturaleza de Adonalsium. Los conspiradores se apoderaron entonces de ese poder, eligiendo cada uno la Esquirla con la que sentían un vínculo o que creían poder controlar. Con ello, cambiaron el Cosmere para siempre.

Quienes fragmentaron el poder de la creación tenían diferentes razones para hacerlo. Algunos anhelaban su poder, mientras que otros creían que la muerte de Adonalsium era necesaria. Independientemente de sus motivos, la Fragmentación tuvo un efecto inconmensurable en el Cosmere. Se sabe muy poco sobre el Cosmere anterior a la Fragmentación, pero el suceso afectó a la magia y a la sociedad en sus numerosos planetas.

ESQUIRLAS DE ADONALSIMUM

Las Esquirlas son dieciséis fragmentos del poder de la creación. Existen en los tres reinos, pero su poder se concentra en el Reino Cognitivo y el Reino Espiritual. Cada Esquirla tiene una motivación específica, reflejada en su nombre: Ambición, Autonomía, Cultivación, Devoción, Dominio, Dotación, Honor, Invención, Piedad, Odium, Conservación, Raciocinio, Ruina, Valentía, Virtuosismo y Capricho. (Para más detalles sobre Cultivación, Honor y Odium, consulta “Las tres Esquirlas de Roshar” más adelante en este capítulo).

Las Esquirlas son los seres más poderosos conocidos del Cosmere, y actúan como sus divinidades. Todas empezaron con el mismo poder, pero el conflicto ha debilitado a algunas, mientras que otras han Investido su poder en otros seres y mundos.

Cuando las Esquirlas Invisten un mundo, este se impregna de Investidura y se definen sus leyes naturales, que están conectadas con la Esquirla. Las Esquirlas también pueden mover planetas y alterar a los seres vivos.

A pesar de su inmenso poder, las Esquirlas también tienen sus limitaciones. Están predispuestas a actuar de acuerdo con su Intención divina, y actuar de manera opuesta es a menudo casi imposible. No pueden romper ningún trato, juramento o regla sin exponerse a debilidades que otras Esquirlas pueden explotar. Además, una Esquirla deberá ser controlada por una criatura dotada de inteligencia que haya Ascendido para convertirse en un recipiente.

ESQUIRLAS MUERTAS

Odium mató a las Esquirlas Ambición, Devoción, Dominio y Honor. Desde entonces, los restos de Devoción y Dominio existen en el Reino Cognitivo como un poder combinado conocido como el Dor. Por otra parte, Ruina y Conservación se han unido parcialmente en el mismo recipiente, creando a Armonía.

*Roshar y sus tres lunas:
Mishim, Salas
y Noman.*

ASTILLA

Una Astilla es un fragmento del poder de una Esquirla. Cuando se mata a una Esquirla, su poder puede quedar Astillado, pero una Esquirla también puede producir Astillas por voluntad propia. En cualquier caso, las Astillas actúan de forma independiente y con libre albedrío. Los spren Radiantes de Roshar son Astillas de Honor y Cultivación.

RECIPIENTES Y LASCAS

Las Esquirlas requieren de recipiente, criaturas dotadas de inteligencia del Reino Físico que se entrelazan con ellas a través de un acto llamado Ascensión. La tabla Esquirlas de Adonalsium enumera las dieciséis Esquirlas, sus recipientes originales y los mundos estrechamente vinculados a cada una de ellas.

ESQUIRLAS DE ADONALSIMUM

Esquirla	Recipiente original	Mundo
Ambición*	Uli Da	Treno
Autonomía	Bavadin	Taldain
Capricho	Desconocido	Desconocido
Conservación	Leras	Scadrial
Cultivación	Koravellium Avast	Roshar
Devoción*	Aona	Sel
Dominio*	Skai	Sel
Dotación	Edgli	Nalthis
Honor	Tanavast	Roshar
Invenición	Chan Ko Sar	Desconocido
Odium	Rayse	Roshar
Piedad	Desconocido	Desconocido
Raciocinio	Euridrius	Desconocido
Ruina	Ati	Scadrial
Valentía	Medelantorius	Desconocido
Virtuosismo*	Desconocido	Komashi

* Astillada.

ASCENSIÓN

Cuando un recipiente reclama una Esquirla, experimenta la Ascensión, su cuerpo se subsume y su mente se expande. El recipiente interpreta el poder de la Esquirla y tiene cierto efecto sobre cómo se manifestará, pero la Esquirla está en última instancia supeditada a su Intención. Por ejemplo, aunque Rayse se veía a sí mismo como una Esquirla de la Pasión, sus acciones seguían guiadas por la naturaleza del odio divino de Odium.

El poder de la Esquirla sustenta al recipiente e impulsa la relación. Con el tiempo, la mente del recipiente cambia para alinearse con la Intención de la Esquirla. Luchar contra esa Intención debilita a ambos.

LASCAS

Una Lasca es una persona que en su día detentó el poder de una Esquirla, lo que alteró su alma para siempre.

SISTEMA ROSHARIANO

También conocido como Gran Roshar, el sistema roshariano es un sistema planetario creado por Adonalsium. Contiene Roshar, otros doce planetas y tres lunas. De los trece planetas, diez son gigantes gaseosos separados de los planetas rocosos por un cinturón de asteroides.

PLANETAS ROCOSOS

El sistema roshariano tiene tres planetas rocosos, enumerados en orden de proximidad al sol:

Ashyn. Ashyn es un planeta volcánicamente activo y mayoritariamente estéril, pero alberga una pequeña población humana en ciudades flotantes. Hace mucho tiempo, después de un gran cataclismo causado por el uso excesivo de las potencias, la mayor parte de la población del planeta huyó a Roshar.

Roshar. El planeta Roshar está orbitado por tres lunas. En este mundo se encuentra un supercontinente con el mismo nombre, que alberga a la mayoría de las formas de vida dotadas de inteligencia del sistema planetario. Las Esquirlas de Honor y Cultivación han dado forma a la historia de este planeta.

Braize. El planeta Braize contiene un núcleo de metal que atrae la Inestabilidad. Las almas de los Fusiónados están atrapadas aquí, aunque migran a Roshar durante las Desolaciones. Es un mundo frío, vacío y completamente inhóspito, destruido por los vientos.

En el sistema roshariano viven humanos, cantores, siah aimianos, los Insomnes y una inmensa variedad de spren inteligentes.

GIGANTES GASEOSOS

Los gigantes gaseosos del sistema roshariano se denominan siguiendo los números vorin. Por orden de proximidad al sol, son Jes, Nan, Chach, Vev, Palah, Shash, Betab, Kak, Tanat e Ishi. Estos planetas están deshabitados y no se conoce que ninguno tenga lunas o sistemas de anillos.

EL PLANETA ROSHAR

Aquí, en este mundo, hallé la perfección, una reliquia del ser al que había matado por su propio bien. Roshar se había creado por completo a partir de ecuaciones, como un grandioso homenaje a la naturaleza divina de las matemáticas, celebrando la íntima relación entre canto, números y arte.

—TANAVAST

Mucho antes de la Fragmentación, Adonalsium creó el sistema roshariano. El planeta Roshar era un mundo de crecimiento fractal y potencial infinito, en sintonía con los ritmos de la creación.

Roshar es más pequeño que la mayoría de los planetas habitados por humanos del Cosmere, con una aceleración de la gravedad baja (70 % de la estándar del Cosmere). En

consecuencia, los habitantes humanos de Roshar suelen ser más altos que los de otros mundos.

El porcentaje de oxígeno en la atmósfera del planeta también es más alto que en la mayoría de los mundos.

Roshar es también el nombre del vasto supercontinente del planeta. Esta masa de tierra se encuentra principalmente en el hemisferio sur, por lo que las zonas del norte, como las islas Reshi, tienen un clima ecuatorial cálido, mientras que las naciones del sur, como Thaylenah, tienen un clima más frío.

Cuando Cultivación y Honor llegaron a Roshar, lo encontraron poblado por fragmentos de la creación llamados spren. En particular, tres spren primordiales se hacían eco de la influencia de Adonalsium: el viento, la noche y la piedra.

DÍA Y NOCHE

Los humanos de Roshar dividen el día del planeta en veinte horas. El amanecer llega a la quinta hora y el anochecer a la decimoquinta, lo que da al planeta diez horas de luz y diez de oscuridad.

LUNAS

Las tres lunas de Roshar orbitan alrededor del planeta una vez al día. Debido a su predecible salida y puesta, los humanos miden el tiempo por la noche observando la salida, altura y puesta de cada luna en el transcurso de diez horas, como se muestra en la tabla Salidas de las lunas rosharianas. Aparte de la oscuridad de la decimoséptima hora, a veces conocida como la hora odiosa, siempre hay una luna visible en el cielo nocturno.

Los colores de las lunas se hacen eco de las Esquirlas de Odium, Honor y Cultivación:

Salas, la luna más tenue, siempre sale primero. Es violeta, un color asociado con Odium.

Nomon, la luna más grande, siempre sale en segundo lugar. Es de color azul pálido, que se asocia con Honor.

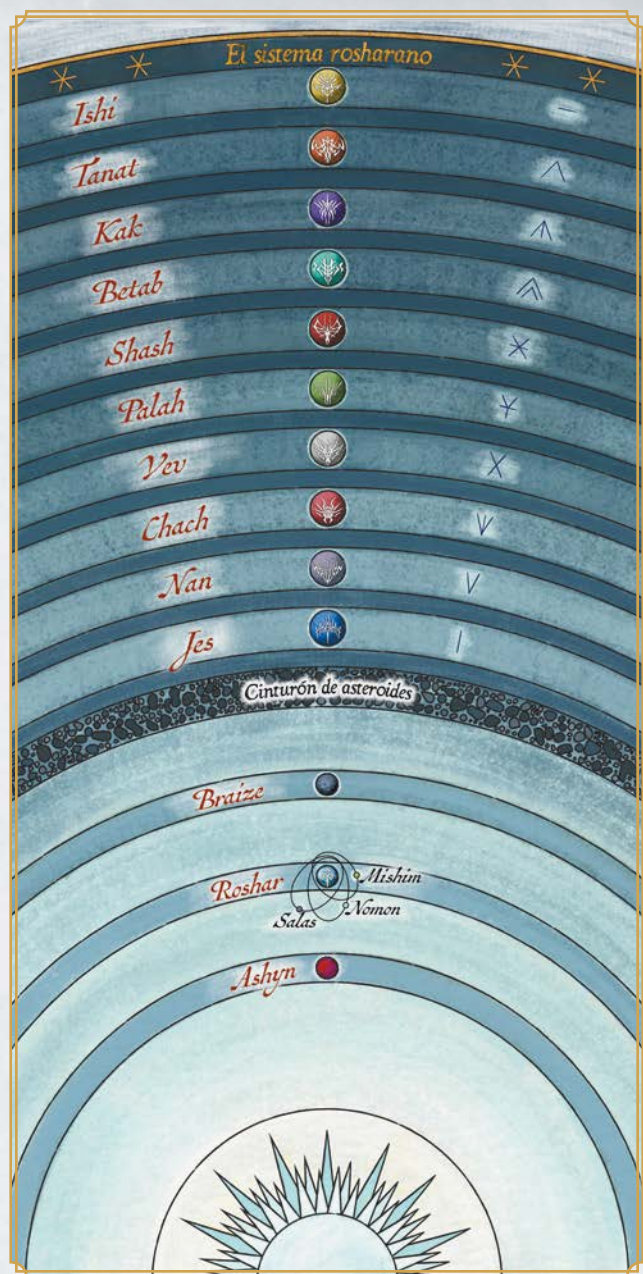
Mishim, la luna más pequeña, siempre sale la última. Es verde, un color asociado con Cultivación.

ROSHAR Y EL COSMERE

Roshar se conecta en el tiempo y el espacio con el resto del Cosmere; estos vínculos existen no solo dentro del Reino Físico, sino también en el Reino Cognitivo. En el Reino Físico, las distancias entre los diferentes mundos son enormes. Los demás sistemas habitados, desconocidos para la mayoría de los rosharianos, solo pueden verse como constelaciones en el cielo nocturno.

En el Reino Cognitivo, el espacio entre los sistemas habitados está muy comprimido. Por lo tanto, el subastral roshariano se encuentra relativamente cerca de la Extensión de los Vapores (que conduce a Scadrial), la Extensión de las Densidades (que conduce a Sel), la Extensión de la Vitalidad (que conduce a Nalthis) y la Extensión del Cielo Roto (que conduce a Taldain).

Para más información sobre el Reino Cognitivo, comúnmente conocido como Shadesmar, consulta el capítulo 7.



SALIDAS DE LAS LUNAS ROSHARIANAS

Hora	Salas	Nomon	Mishim
15 (anochecer)			
16			
17 (oscuridad)			
18			
19			
20			
1			
2			
3			
4			
5 (amanecer)			

OTROS MUNDOS

Más allá del sistema roshariano, el Cosmere es el hogar de muchos planetas, entre ellos Bjendal, Cántico, Dhatri, Komashi, Lumar, Mythos, Nalthis, Obrodai, Primero del Sol, Scadrial, Sel, Taldain, Treno, UTol, Vax y Yolen. Muchos de estos planetas albergan Esquirlas de Adonalsium que influyen en su Investidura, historia y cultura.

Las siguientes secciones presentan brevemente algunos de los planetas más importantes, así como las Esquirlas que los habitan, su poder y su relación con el Cosmere.

ROSHAR Y LOS SALTAMUNDOS

Roshar tiene una relación fascinante con los otros mundos del Cosmere. Muchas personas y organizaciones de todo el Cosmere están interesadas en este planeta, ya que su Investidura adopta la forma de luz tormentosa, un recurso altamente renovable. Además, la potenciación se considera una de las Artes Investidas más poderosas del Cosmere, tanto que Rayse, el recipiente original de Odium, creía que otras Esquirlas irían a la guerra por ella si la descubrían.

Debido a la estrecha conexión entre los planetas en el Reino Cognitivo, es posible viajar entre mundos. Los que viajan (y a menudo comercian) entre mundos se conocen como saltamundos. La carta de Khriss en la introducción de este libro fue escrita por una de esas saltamundos.

La Perpendicularidad de Cultivación (en lo alto de los Picos Comecuernos) hace que sea relativamente fácil llegar a Roshar desde otros lugares del Reino Cognitivo; otros mundos no son tan accesibles.

NALTHIS

Nalthis es un mundo del sistema nalthiano. Entre sus reinos se encuentran Idris y Hallandren, este último una selva rica en vida vegetal que proporciona tintes. Dotación, la Esquirla alojada en este mundo, hace que los humanos nazcan con un Aliento. A través del Aliento, pueden animar objetos combinando color y un Mandato de despertar.

La tecnología despertada de los nalthianos se ha extendido por todo el Cosmere, y se está investigando el uso de perpendicularidades para el comercio.

Al menos dos nalthianos destacados han viajado a Roshar: Vasher (conocido como Zahel) buscaba una fuente ética de la Investidura que necesita para sobrevivir, y Vivenna (conocida como Celeste) buscaba a Zahel. Vasher ayudó a despertar a la espada inteligente Sangre Nocturna, que se inspiró en las hojas esquirladas de Roshar.

PRIMERO DEL SOL

Primero del Sol es un mundo del sistema Drominad. Los habitantes de su continente comercian con cazadores y tramperos isleños que están dispuestos a desafiar el mortífero archipiélago del Panteón. Muchas Esquirlas han intervenido en la historia de Primero del Sol, pero Patji, el avatar de Autonomía, es el ejemplo más notable.

La magia de Primero del Sol se percibe en toda la Naturaleza. Muchos animales pueden detectar los pensamientos de otras criaturas y algunas plantas pueden proyectar los pensamientos de las criaturas. Los tramperos utilizan unos pájaros conocidos como aviares para bloquear las ondas de pensamiento y protegerse de los depredadores. Los saltamundos han llevado a Roshar algunas de estas extraordinarias aves.

SCADRIAL

Scadrial es un mundo del sistema de Scadrial. Alberga a las Esquirlas Ruina y Conservación, que actualmente están entrelazadas, creando a Armonía.

En Scadrial, el metal puede utilizarse para almacenar o acceder a la Investidura de tres maneras: la alomancia es el acto de ingerir y “quemar” metal para activar diferentes poderes alománticos. La feruquimia permite a quienes la manejan almacenar ciertos atributos en metal y extraerlos más adelante. Los hemalurgos, por su parte, pueden transferir Investidura y habilidades entre personas.

Los Sangre Espectral son originarios de Scadrial y su objetivo es protegerlo, para lo cual envían agentes a Roshar y a otros mundos del Cosmere.

SEL

Sel es un mundo grande del sistema de Sel. Las Esquirlas Devoción y Dominio se establecieron allí, lo que dio a Odium una excusa para atacarlas y Astillarlas (ya que la interferencia entre Esquirlas iba en contra de las reglas de los recipientes). Sus restos se convirtieron en el Dor, que impulsa la Investidura en Sel.

Sel tiene muchos métodos regionales específicos para usar la Investidura en sus continentes e imperios, como la AonDor, el Sellado de Sangre, el ChayShan, el Dakhor y la Falsificación. Cada uno utiliza símbolos o formas como “código” para crear efectos mágicos. La gente también se vincula (de forma similar a los vínculos Nahel) con seones y skaze, que son Astillas de Devoción y Dominio.

TALDAIN

Taldain es un mundo del sistema Taldain. Es la residencia actual de la Esquirla Autonomía, que lo mantiene aislado del resto del Cosmere.

Taldain es un planeta con acoplamiento de marea: un lado (el Lado Oscuro) experimenta una noche eterna, mientras que el otro (el Lado Diurno) se abrasa bajo la perpetua luz del día. La magia del Lado Oscuro funciona a través de marcas estelares similares a tatuajes. En el Lado Diurno hay más Investidura, y su magia se manifiesta como maestría de la arena, lo que permite la manipulación de la arena blanca.

La capacidad de la arena blanca para medir y detectar Investidura la hace valiosa para los saltamundos que estudian el Cosmere. Los Sangre Espectral, los artífabrianos y los Fusionados han utilizado arena blanca importada a Roshar.

TRENO

Treno es un mundo del sistema de Treno. Aquí, Odium asestó un duro golpe a Ambición y, aunque Ambición finalmente pereció en otro lugar, el trauma de esa batalla tuvo un profundo efecto en Treno.

Los humanos se apiñan en ciudades fortificadas y precarias granjas, rodeados por los tenebrosos Bosques del Infierno. Pero incluso esas zonas son seguras en comparación con el Mundo Caído, un continente entero controlado por un ser conocido como la Maldad.

Treno no tiene Investidura que puedan usar los humanos. Sin embargo, las sombras que acechan en los bosques del infierno son la manifestación de la Investidura, y la única forma de combatirlos es con plata.

YOLEN

Yolen, un mundo del sistema yoleño, es uno de los planetas habitados más antiguos del Cosmere y donde residía Adonalsium. Los asesinos de Adonalsium eran yoleños; tras la Fragmentación, se convirtieron en las Esquirlas y abandonaron Yolen para viajar a otros planetas. Hoy en día, la población que queda de humanos, dragones y sho de Yolen es muy reducida.

MUNDOS MÁS ALLÁ DE ROSHAR



LAS TRES ESQUIRLAS DE ROSHAR

El mundo de Roshar está influenciado por tres Esquirlas de Adonalsium: Honor, Cultivación y Odium.

Después de la Fragmentación, los recipientes de Honor y Cultivación, que eran amantes, viajaron al sistema roshariano. Esto constituyó una violación del contrato entre las dieciséis Esquirlas, que habían acordado mantener cierta distancia entre sí. Fue la primera de muchas ocasiones en las que el poder de Honor y su recipiente se enfrentaron.

La historia del sistema roshariano está marcada por el conflicto entre Esquirlas, especialmente Honor y Odium. Después de que su conflicto destruyera casi por completo Ashyn, los humanos supervivientes huyeron a Roshar. Desde entonces, Odium ha seguido fomentando el odio, la esclavitud y el conflicto incesante entre los habitantes de Roshar.



HONOR

Honor es la Esquirla de los juramentos, la ley, el orden y el compromiso. En la Fragmentación de Adonalsium, Tanavast reclamó la Esquirla de Honor y se convirtió en su recipiente.

RECIPIENTE

El humano Tanavast fue el recipiente de Honor original. Como hombre, era un sencillo curtidor y marroquinero. Sus rasgos mortales se amplifican en su apariencia divina: Tanavast se apareció a los humanos como un hombre alto y majestuoso de piel oscura, pelo blanco hasta los hombros y complexión musculosa. Su grandeza se reforzaba con un abrigo dorado de media longitud y unos pantalones anchos.

Durante su vida, Tanavast fue el amante y compañero de Koravellium, una dragona que se convirtió en recipiente de Cultivación. Tanavast era un hombre amable y compasivo, pero esas cualidades no siempre coincidían con la naturaleza de Honor como Esquirla. Con el tiempo, se obsesionó con los juramentos, dando a veces más importancia a un voto que al significado que había detrás de él. Tanavast, como hombre, quería salvar a su pueblo de la guerra, pero como Honor, su objetivo era enfrentarse a Odium, costara lo que costara.

PODER Y OBRA

La Investidura de Honor se manifiesta como luz tormentosa y es de color azul blanquecino. La combinación de Investidura de Honor y Cultivación influyó en los spren que ya existían en Roshar, fomentó la creación de nuevos spren y dio forma a los spren dotados de inteligencia.

Después de que Odium creara a los Fusionados, Honor hizo lo propio con los Heraldos. Se unió a diez humanos, otorgándoles una parte de sus poderes (ver “Heraldos” y “Los dioses de los oyentes: los Fusionados” más adelante en este capítulo).

Juntos, Honor y los Heraldos crearon el Juramento, que los Heraldos abandonaron más tarde (tras múltiples Desolaciones y un sufrimiento incalculable). Tanavast siguió luchando entre sus emociones humanas y la naturaleza de su Esquirla. Después de que Tanavast traicionara a Ba-Ado-Mishram (una acción con efectos devastadores para los cantores de todo Roshar), el poder de Honor lo rechazó, Tanavast murió y Honor se retiró del mundo de los mortales.

EL PADRE TORMENTA

Las altas tormentas son el dominio del Padre Tormenta. Se describe a sí mismo como uno de los spren más poderosos de Roshar y padre de todos los honorspren. Parte de Tanavast, incluidos sus recuerdos, está representada en el Padre Tormenta.

*Tanavast,
recipiente de Honor.*

Solo como una sombra del antiguo yo de Honor, el Padre Tormenta contempla las disputas de los humanos con un desdén ausente. El propósito que le impulsa es generar las altas tormentas que proporcionan luz tormentosa a Roshar, facilitar los vínculos y los juramentos, y buscar un recipiente más digno para Honor. A través del Padre Tormenta, Tanavast envía mensajes a los humanos en forma de visiones que prometen prepararlos para la Desolación que se avecina.

Desde el cielo, el Padre Tormenta puede vigilar cualquier lugar donde hay altas tormentas. Los humanos no suelen poder percibirlo, pero a veces les habla con voz atronadora durante una alta tormenta, o aparece como nubes de tormenta que forman un rostro imponente que se extiende hasta donde alcanza la vista.

Como otros spren inteligentes, el Padre Tormenta es capaz de vincularse con un mortal. Acudió a Gavilar Kholin antes de su muerte y luego eligió a Dalinar como nuevo Forjador de Vínculos. El Padre Tormenta suele comunicarse de manera moralista o insensible, pero a pesar de estar irritado por las pretensiones humanas, por lo general es cooperativo y quiere que la obra de Honor fructifique.

INTERPRETACIÓN RELIGIOSA

Los oyentes sienten una mezcla de asombro, miedo y resentimiento hacia Honor. Lo ven como un traidor por elegir a los humanos en lugar de a ellos, pero no quieren ofenderle ni provocar la ira del Padre Tormenta.

El vorinismo rinde culto a Honor como el Todopoderoso y venera a sus Heraldos como dioses subordinados. Aunque los detalles de esta fe varían de una nación a otra, los fieles vorin suelen creer que el Padre Tormenta es el Todopoderoso o uno de los Heraldos.

CULTIVACIÓN

Cultivación es el crecimiento encarnado, una corriente caudalosa de vida e Investidura cuya Intención es crecer, podar, dar forma y transformar. En la Fragmentación de Adonalsium, la Esquirla de Cultivación fue reclamada por Koravellium Avast, que se convirtió en recipiente de Cultivación.

RECIPIENTE

Koravellium Avast, conocida por los antiguos rosharianos como Koravari, es la recipiente de Cultivación. Es una dragona que a menudo se manifiesta en forma humana cuando interactúa con los mortales. En su forma humana, tiene la piel oscura y de tonos fríos, y el pelo con rizados gruesos y sueltos. Un arrebataador vestido marrón musgo acentúa su musculoso cuerpo y sus anchas caderas, extendiéndose hasta el suelo.

Koravellium Avast es conocida por tejer intrincados planes a largo plazo, manteniéndose siempre un paso por delante de sus adversarios. Amaba a Tanavast, un humano que fue el recipiente de Honor hasta que traicionó a Ba-Ado-Mishram.



Koravellium Avast, recipiente de Cultivación.



“¿Para qué necesitamos Radiantes? Porque ellos representan lo mejor de nosotros. Somos de Honor y Cultivación. De Honor, por un ideal. De Cultivación, por el poder para aspirar a esa idea”.

PODER Y OBRA

La Investidura de Cultivación se manifiesta como luz de vida y es de un color verdoso. Tiene la habilidad de ver el futuro y puede intervenir en los asuntos humanos utilizando un poder conocido como la Antigua Magia. La Investidura combinada de Cultivación y Honor influyó en los spren y los nutrió.

Con el fin de proteger a los humanos, Cultivación y Honor se enfrentaron juntos a Odium. Tras la muerte y la traición de Honor, Cultivación se retiró para llorar su pérdida. Muchos pensaron que se había dado por vencida con los habitantes de Roshar, pero su aislamiento fue una estrategia para poder reorganizarse y trazar un plan.

Cultivación normalmente espera a que la gente la llame antes de entrometerse en su vida. Esto es especialmente cierto en su uso de la Antigua Magia. A través de la Vigilante Nocturna, ha influido cuidadosamente en figuras importantes, esperando que utilicen sus dones para encontrar su propósito y promover la mejora de Roshar. Los planes de Cultivación se desarrollan a lo largo de milenios y, en más de una ocasión, ha tomado medidas que parecían fortalecer a Odium o a sus servidores. Queda por ver si todo esto forma parte de un plan mayor o si su lealtad no es lo que parece.

LA VIGILANTE NOCTURNA

La Vigilante Nocturna, una poderosa Astilla de Cultivación, se encuentra en el inquietante y exuberante Valle de las montañas de Ur. Este enigmático spren se muestra como una mujer vagamente humana hecha de niebla verde. Tiene un rostro delicado con ojos negros y sedosos, y utiliza unos largos brazos con forma de garras para desplazarse. Sin embargo, no se parece a los humanos ni en apariencia ni en mentalidad, como sí lo hacen la mayoría de los spren inteligentes. De hecho, se parece más a su forma original como spren primigenio de la noche.

A través del poder de Cultivación, la Vigilante Nocturna puede otorgar una bendición y una maldición a quienes la buscan. La gente viaja, normalmente en secreto, desde lugares cercanos y lejanos para visitarla, ya que su Antigua Magia se topa con el escepticismo y la desaprobación en muchas culturas. En la mayoría de los casos, está dispuesta a conceder a la persona su deseo, pero no siempre de la forma que espera. A menudo, la obligatoria maldición y la bendición no guardan relación entre ellas y son de naturaleza extraña. Esta imprevisibilidad es lo que hace que los visitantes que van a pedir ayuda a la Vigilante Nocturna sean personas desesperadas.

Cultivación puede intervenir en los asuntos de la Vigilante Nocturna, pero solo lo hace en raras ocasiones, cuando cree que es posible un mayor crecimiento con una poda adicional. A diferencia del método de Honor para ayudar a los humanos, Cultivación no los somete a su voluntad. Sus dones esotéricos se imparten con la esperanza de que sus receptores elijan cambiar.

INTERPRETACIÓN RELIGIOSA

Antes de la llegada de los humanos, algunos cantores adoraban a Cultivación y Honor como sus divinidades.

En algunas partes del oeste de Roshar, Cultivación es venerada como la encarnación de la naturaleza y la Madre del Mundo. En el este, especialmente en los países vorin, la creencia en ella y en la Vigilante Nocturna se considera profana y está arraigada en la superstición. Su asociación con la Antigua Magia y la clarividencia probablemente sea lo que alimenta el rechazo a su existencia y sus méritos.

ODIUM

Odium es un azote que pretende eliminar a las otras Esquirlas de Adonalsium para convertirse en el único dios del Cosmere. Rechaza la idea de que su propósito esté impulsado por el odio, insistiendo en que él es la pasión en estado puro y en su forma más auténtica. En la Fragmentación de Adonalsium, la Esquirla de Odium fue reclamada por el humano Rayse, que se convirtió en su recipiente.

LLEGADA A ROSHAR

Antes de invadir Roshar, Odium ya había demostrado ser una fuerza de destrucción. Además de Astillar tres Esquirlas, contribuyó a la caída del mundo de Ashyn. Al manipular a los humanos para que experimentaran con las potencias, Honor intensificó las hostilidades. El cataclismo resultante llevó a los humanos al planeta habitable más cercano: Roshar.

Estos refugiados llegaron a la tierra que más tarde se conocería como Shinovar. Esto dirigió la atención de Odium hacia Roshar, donde vio la oportunidad de incitar una nueva guerra. La influencia de Odium amplificó la desconfianza de los cantores hacia los forasteros, al tiempo que alimentó el ansia de expansión de los humanos. Cuando los cantores se opusieron a estas incursiones, Odium convirtió su justificada ira en una venganza desesperada. Al avivar el odio entre cantores y humanos por igual, desató una guerra que duró milenios.

RECIPIENTE

El humano Rayse fue el recipiente de Odium original. Cuando visitaba a los cantores, adoptaba la apariencia de un antiguo cantor con la piel jaspeada de blanco y dorado, llevando un cetro dorado.

Para los humanos, se presentaba como un anciano shin de piel pálida, pelo blanco salpicado de algunas mechas negras, bigote poblado y barba bien recortada. Rayse llevaba una corona dorada, quizá para dejar clara la superioridad sobre sus pares, y llevaba el mismo cetro que en su aspecto de cantor.

Rayse ya era astuto y arrogante antes de convertirse en recipiente. Como recipiente de Odium, la animadversión y la amargura irradiaban de su persona en todas sus formas.

PODER Y OBRA

La Investidura de Odium se manifiesta como luz del vacío, un aura violeta y negra que parece absorber luz. Sus despliegues de poder también incluyen sombras negras y luz roja o dorada.

Odium creó a los Fusionados para despertar a los cantores y someterlos a su voluntad (ver “Los dioses de los oyentes: los Fusionados” más adelante en este capítulo). Los humanos no eran rivales para estos cantores inmortales y ancestrales, por lo que Honor convirtió a diez humanos en Heraldos con el poder suficiente para enfrentarse a los Fusionados.

Cultivación y Honor obligaron a Odium a dejar en paz al resto del Cosmere y quedarse dentro del Gran Roshar, donde su influencia maligna crecería hasta afectar a todo el sistema. Al final, Rayse triunfó sobre Tanavast y Honor se quedó sin recipiente, pero Odium siguió vinculado por el contrato que Tanavast forjó con el poder de Honor: solo puede reclamar Roshar a través de un duelo de campeones, un enfrentamiento que se decide con la muerte de un representante.

Odium puede conceder poderes, a veces llamados potenciación del Vacío, y la forma de inmortalidad que ofrece a los Fusionados. Ha usado parte de su poder para crear a los vacíospre (spren brillantes que no necesitan un vínculo para ser inteligentes) y los Deshechos (spren más poderosos que son Astillas de Odium). Sus Deshechos fomentan el miedo, la sed de sangre y el malestar en todo Roshar.

Odium ve el propósito de Cultivación como contradictorio con el suyo, probablemente debido a su necesidad de manipular y entorpecer a sus seguidores, obstaculizando así su capacidad de crecimiento. Para poner a los humanos en contra de Cultivación, Odium afirma que a ella solo le interesa el cambio y no le importa si esos cambios son catastróficos.

Odium sigue empeñado en lograr la Desolación final. Utiliza tronadores, Deshechos, Fusionados, regios y otros Portadores del Vacío para que le ayuden (ver “Las fuerzas de Odium” en el capítulo 5).

INTERPRETACIÓN RELIGIOSA

Los registros históricos sobre los Portadores del Vacío son un tema objeto de preocupación religiosa tanto en las culturas de los cantores como en las humanas. Irónicamente, los humanos creen que los cantores son esos antiguos Portadores del Vacío, mientras que los cantores creen justo lo contrario.



Rayse, el recipiente original de Odium.



“Cúlpame a mí, Dalinar. ¡No eras tú! ¡Veías rojo cuando hiciste esas cosas! Fueron culpa mía. Acéptalo. No tienes por qué sufrir”.

HERALDOS

Es posible que los Heraldos sean la figuras a las que más culto se rinde en Roshar. Se trata de unos servidores del Todopoderoso que impidieron que los vacíospre y los Fusiónados aniquilaran el planeta. Los Heraldos son figuras centrales del vorinismo, la religión más extendida. Los azishianos los conocen como los Kadasix, y a lo largo y ancho de Roshar, personas de muchas otras religiones también les rinden culto. La mayoría los ve como protectores divinos de la humanidad, pero aunque esto pudo haber sido cierto en el pasado, hoy en día, la verdad es mucho más trágica. Durante los milenios transcurridos desde la Última Desolación, su estado mental se ha deteriorado, afectado por el largo tiempo de conflicto y torturas. Sus personalidades se han retorcido hasta convertirse en versiones obsesivas y extremas de sus seres mortales.

Esta sección explora a los Heraldos como figuras veneradas, seres poderosos e individuos que ahora están influyendo en Roshar de nuevas maneras. Consulta el capítulo 4 para más información sobre el papel de los Heraldos en la historia de Roshar, en particular en lo que respecta al Juramento, los Caballeros Radiantes y la Última Desolación.

LOS DIEZ HERALDOS

Hay diez Heraldos asociados a las órdenes de los Caballeros Radiantes y a las Esencias (ver “Sabio moldeador de almas” en el capítulo 8). La tabla Heraldos indica el nombre de cada Herald, su orden Radiante, su Esencia y sus atributos, ordenados según el número vorin al que están asociados.

HERALDOS

Nombre	Orden	Número vorin	Esencia	Atributos
Jezrien	Corredores del Viento	1	Céfiro	Proteger, Liderar
Nale	Rompedores del Cielo	2	Vapor	Justo, Confiado
Chanaranach	Portadores del Polvo	3	Chispa	Valiente, Obediente
Vedel	Danzantes del Filo	4	Lucentia (Luz)	Amar, Curar
Pailiah	Vigilantes de la Verdad	5	Pulpa	Aprender, Dar
Shalash	Tejedores de Luz	6	Sangre	Creativo, Honrado
Battar	Nominadores de lo Otro	7	Grasa	Sabio, Cuidadoso
Kalak	Escultores de Voluntad	8	Oropel	Resoluto, Constructor
Talenel	Custodios de la Piedra	9	Astrágalo	Formal, Emprendedor
Ishar	Forjadores de Vínculos	10	Tendón	Piadoso, Orientativo

JEZRIEN

El Herald de los Reyes y de los Corredores del Viento, Jezrien, se ha convertido en un mito en todo Roshar como uno de los humanos más extraordinarios que jamás hayan existido. Hace ocho mil años, fue un rey que sirvió a Odium en el planeta Ashyn. Cuando llegó como refugiado a Roshar, lo hizo acompañado de sus propios súbditos y de los de las ciudades-estado contra las que habían luchado. Esas personas, incluidos los demás futuros Heraldos, buscaban una nueva vida de paz en Roshar.

Sin embargo, Odium siguió a los humanos hasta Roshar y encontró un nuevo conflicto que incitar. Las Desolaciones resultantes condujeron a Jezrien y a otros antiguos potenciadores a suplicar poder a Honor, que lo concedió bajo los estrictos términos del Juramento. Jezrien luchó junto a los demás Heraldos antes de que finalmente dieran la espalda al Juramento.

Por desgracia, con el peso de los milenios, la mente de Jezrien se fue desmoronando lentamente y se perdió en la desesperación. Al comienzo de la Verdadera Desolación, fue abatido de forma permanente por un agresor con un cuchillo de raysio.

Los vorin tienen fe a Jezrien, le queman glifos en oración y lo conocen como el rey de los Heraldos. Los reinos vorin a menudo lo confunden con el Padre Tormenta, e incluso cuelgan a los criminales acusados al aire libre durante las altas tormentas para que los juzgue Jezrien. No obstante, en la era actual se está difundiendo el conocimiento de que Jezrien y el Padre Tormenta no son el mismo ser.

En el reino de Emul, Jezrien es su único dios, adorado bajo el nombre de Primer Kadasix. Los emuli creen que dio nombre a su reino y a su capital, Sesemalex Dar. En los reinos makabaki, Jezrien es conocido como Yaezir, Kadasix de Reyes. Creen que él elige a cada nuevo Aqasix Supremo, su gobernante electo, y que los guiará hacia la persona que él haya designado como próximo supremo.

NALE

Nale es conocido por cien nombres diferentes y múltiples títulos, incluyendo el Iluminador y el Herald de la Justicia. Es el único Rompedor del Cielo vivo del Quinto Ideal. Al igual que Honor, a quien ha servido desde la guerra contra Ashyn, Nale se ha obsesionado con la ley y ha abandonado la compasión. Siguiendo órdenes de Ishar, Nale persiguió a los potenciadores y los mató con la esperanza de evitar la Desolación. Al no poder detenerla, se llevó a sus Rompedores del Cielo y se unió a los cantores, y desde entonces ha estado luchando por ellos en Emul. No lucha porque apoye a Odium, sino porque reconoce que las reivindicaciones de los cantores son legítimas y justas.

En el vorinismo, Nale es conocido como Nalan, y las personas de los reinos vorin a menudo tienen fe en la mano de Nalan en asuntos de justicia. Muchas figuras retóricas también lo invocan; hay quien dice “Nalan quiera...” para expresar esperanza, y “Por las pelotas de Nale” es otra imprecación (bastante grosera)

En Shinovar se le conoce como Nin-hijo-Dios, un fundador de la humanidad.

En Azir se le conoce como Nakku el Juez.

CHANARANACH

Valiente y devota, Chanaranach es la Heraldo patrona de los Portadores del Polvo. En Ashyn, fue la guardaespaldas de Jezrien, conocida por su valentía, autocontrol y habilidad en el combate. Durante las Desolaciones fue excepcional moviéndose por los campos de batalla con velocidad y precisión, esperando para atacar hasta estar segura de que solo dañaría a su objetivo.

Frases como “Chana sabe...” y “Chana les ayude” se utilizan comúnmente para transmitir amenaza o protección. Chanaranach se considera una persona accesible, práctica y modesta en ambientes sociales. Se rumorea que camina entre la gente de a pie como una más, sin revelar nunca su estatus.

Hay algo de verdad en esos rumores. Después de que los Heraldos abandonaran el Juramento, Chana quiso llevar una vida pacífica. Finalmente, decidió vivir como una mortal, casarse y criar a cinco hijos. Pero cuando su hija la mató, Chana fue enviada de vuelta a Braize (como todos los Heraldos tras su muerte). Al quebrarse bajo la tortura, regresó a Roshar y provocó la Verdadera Desolación.

VEDEL

Vedel, también conocida como Vedeleddev o Vev, es la Heraldo patrona de los Danzantes del Filo. En Ashyn, fue la reina de un pueblo que no sobrevivió a la guerra entre Odium y Honor. Durante las Desolaciones, se aseguró de que los conocimientos de medicina y artes curativas se compartieran con los humanos.

Vedel era la guardiana de las llaves de la inmortalidad, responsable de prolongar la vida de los Heraldos después de que abandonaran Ashyn. En la actualidad, la gente a veces expresa su asombro jurando “Por las llaves doradas de Vedeleddev”.



Jezrien y Nale.



PAILIAH

Pailiah, la Heraldo del Conocimiento, se llamaba originalmente Pralla. Como patrona de los Vigilantes de la Verdad, era una defensora de los eruditos y de aquellos que buscan respuestas. En Ashyn, fue una de las futuras Heraldos que sirvieron a “Pasión”, lo que le otorgó el poder de la visión del futuro.

La gente suele decir “Por la mente de Pali” y “Pailiah sabía...” en expresiones relacionadas con el conocimiento y la erudición. Junto con sus Vigilantes de la Verdad, se esforzó para preservar el conocimiento humano entre Desolaciones. Sin embargo, este ideal se convirtió en una compulsión a medida que la inmortalidad le desgastaba el sentido de sí misma. Lleva milenios caminando entre los mortales, robando a las personas que conoce y llevándose esos objetos como recuerdos de sus fugaces vidas.

El Palaneo, la gran biblioteca de Kharbranth, se llama así en su honor.

SHALASH

Shalash, cuyo nombre original era Ash, es hija de Jezrien y se la considera la Heraldo de la Belleza. “Por los ojos de Ash” se utiliza a menudo para expresar sorpresa. Entre los demás Heraldos, era conocida por ser franca y tenaz. Aunque, a veces, estos la trataban como a una niña, tenía una estrecha relación con Taln.

En su día una artista sin parangón, Shalash está ahora obsesionada con destruir imágenes de sí misma, aunque su mente no parece tener un deterioro tan grave como la de sus compañeros Heraldos. Como patrona de los Tejedores de Luz, entiende el poder simbólico de las imágenes y sus implicaciones para las sombras cognitivas.

Ash y Talenel viajaron juntos a Emul con Jasnah Kholin, que quería interrogar a los Heraldos y vigilarlos.

BATTAR

La sabia y cuidadosa Battar es la Heraldo patrona de los Nominadores de lo Otro. Consejera y erudita en Ashyn, viajó con los otros futuros Heraldos a Roshar.

A veces se la conoce como Battah, y el templo de Battah es uno de los más antiguos de Ciudad Thaylen. “¡Ojalá Battah le conceda sentido!” puede expresar la esperanza de que alguien actúe con sabiduría, mientras que “¡Dulce sabiduría de Battah!” puede servir como exclamación.

Bajo la apariencia de una fervorosa llamada Dova, Battar se dedicó a preparar a Roshar para la Verdadera Desolación años antes de que comenzara. Se acercó a Taravangian y se convirtió en agente del Diagrama, aunque no está claro cuáles eran sus motivos. Después de conocer a los demás Heraldos, Taravangian cuestionó la estabilidad de Battar y ordenó a sus seguidores que no confiaran en ella.

KALAK

Kalak, el patrón de los Escultores de Voluntad, es uno de los Heraldos más venerados y, junto con Jezrien, al que más se reza. También al igual que Jezrien, a menudo se le equipara con el Padre Tormenta, sobre todo en Nueva Natanan. Kalak se asocia con la determinación, la comunidad y la sinceridad.

En el vorinismo se le conoce como Kelek debido a un cambio de vocal en las lenguas vorin. Su nombre es un impropio común, y se le invoca en muchas frases habituales rosharianas como: “Gracias a Kelek”, “Kelek le ayude”, “Por el amor de Kelek”, “Por el aliento de Kelek”, “¿Qué está pasando aquí, por la lengua de Kelek?” y “Kelek, Jezerezh y Heraldos de arriba”.

Antaño célebre por su buen juicio, Kalak se ha vuelto paranoico y pesimista. Siempre que sopesa las opciones, solo considera cómo podría salir todo mal. Kalak ejerce como juez supremo en Integridad Duradera, la ciudad de los honores, donde le llaman sagrado señor. También dirige a los Hijos de Honor con el nombre de Restares, pero cada paso que da parece acercarle más al desastre.

TALENEL

Talenel, el Heraldo de la Guerra, es venerado en el vorinismo como Tendón de Piedra y el Portador de las Agonías. En su vida mortal, no fue un rey o un aristócrata como los demás Heraldos, sino un mozo de cuadra y soldado que al principio rechazó la oferta de inmortalidad de Honor. Solo aceptó cuando comprendió que el papel de Heraldo requeriría dolor y soledad, y que si se negaba, la carga recaería sobre otro.

Su papel en las Desolaciones se hizo legendario, y a veces se le representa luchando solo contra cientos de Portadores del Vacío. Talenel es comúnmente conocido por los apodos de Taln o Talat; también hay un devotario en Alezkar dedicado a él llamado la Orden de Talenelat. Al igual que los Custodios de la Piedra que lo emulan, Taln es responsable, firme e ingenioso.

Taln fue el único Heraldo que nunca se quebró, ni siquiera cuando los demás Heraldos abandonaron el Juramento y lo dejaron sufriendo en solitario. Ahora ha vuelto, con la mente fracturada por milenios de tortura. Solo ha tenido unos momentos de claridad, que pasó regocijándose de que su sufrimiento le concediera a la humanidad miles de años para recuperarse entre Desolaciones.

*Chanaranach, Videl,
Pailiah y Shalash.*





—¿Cuatro mil años? —volvió a preguntar Taln—. Ash...

—No podíamos continuar. Pensé... pensamos...

—Ash. —Taln volvió a cogerle la mano—. Qué cosa tan maravillosa.

¿Maravillosa?

—Te abandonamos, Taln.

—¡Qué regalo les hicisteis! Tiempo para recuperarse, por una vez, entre Desolaciones. Tiempo para progresar. Antes nunca habían tenido la menor oportunidad. Pero esta vez... sí, tal vez la tengan.

ISHAR

Ishar, el patrón de los Forjadores de Vínculos y uno de los Heraldos más ancianos, es considerado uno de los más importantes (junto con Jezrien y Kelek). Si Jezrien es el líder de los Heraldos en el Este, Ishar es el líder en el Oeste, donde le veneran con gran devoción. “Ishar sea loado” es una frase común en todo Roshar, al igual que “Por Tashi que está en lo alto” en las tierras occidentales.

Ishar condujo a los refugiados humanos de Ashyn a Roshar, conectando los mundos y abriendo una Puerta de lo Otro entre ellos. Fue quien reconoció la necesidad del Juramento y suplicó a Honor que les concediera ese poder, y también desempeñó un papel clave en el abandono de ese mismo pacto, dejando que Taln soportara la agonía en soledad.

A medida que la mente de Ishar se deterioraba, sucumbió a la megalomanía. Gobernando Shinovar como “la Voz”, engañó a los chamanes de piedra con sus delirios. En Tukar, se declaró a sí mismo Tezim, dios-sacerdote del Todopoderoso. Convenció a Nale de que cazara y destruyera a los potenciadores para evitar la nueva Desolación. Intentó encontrar un método para llevar a la fuerza a los spren al Reino Físico y que pudieran luchar contra las fuerzas de Odium, e incluso ideó un nuevo y terrible método para crear “Fusionados humanos”.

Por debajo de esta mente profundamente atribulada se encuentra el alma de un líder que quiere restaurar el Juramento y liberar a Roshar del conflicto. Pero, por ahora, las acciones de Ishar sirven a Odium.

*Battar, Kalak,
Talenel e Ishar.*

LOS DESHECHOS

Los nueve Deshechos son antiguos y perversos spren y Astillas de Odium. Tienen diversos niveles de autoconciencia y sus poderes varían; aunque algunos no sirven directamente a Odium, por lo general son perturbadores y retorcidos.

La mayoría de los humanos creen que los Deshechos son horribles productos de los mitos y los llaman espíritus del vacío o las nueve sombras.

No está claro cómo creó Odium a los Deshechos, ni si eran spren o personas antes de corromperlos. Desempeñaron funciones específicas en las Desolaciones bajo el mando de Odium, pero entre una Desolación y la siguiente perdían su vínculo con él. Durante esos periodos, o bien permanecían inactivos durante siglos o actuaban por su cuenta.

Quienes disponen de los conocimientos y recursos adecuados pueden atrapar a los Deshechos en gemas perfectas.

ASHERTMARN

Ashertmarn es uno de los Deshechos sin mente, a menudo conocido como el Corazón del Festejo. Su influencia fomenta el exceso y la elusión de responsabilidades.

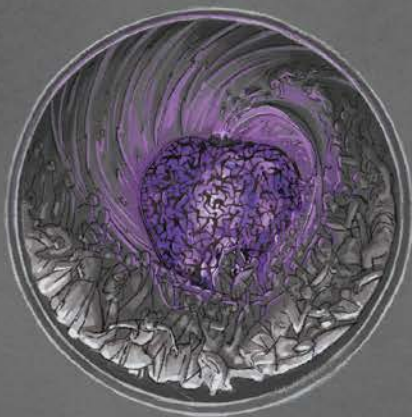
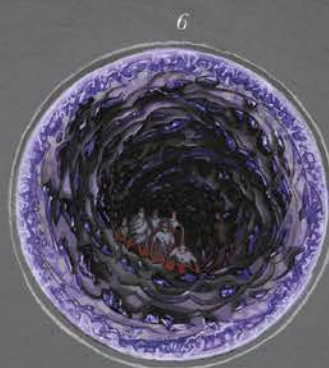
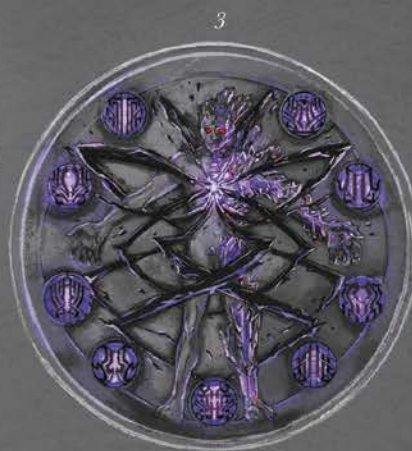
Se manifiesta como un monstruoso corazón negro con venas que serpentean hasta el suelo. Si las personas están expuestas a su influencia durante largos periodos de tiempo, a menudo caen presa de la ociosidad y la indulgencia excesiva en sus vicios.

BA-ADO-MISHRAM

La brillante y ambiciosa Ba-Ado-Mishram fue la artífice de la Falsa Desolación. Mientras los Fusionados estaban encarcelados en Braize y Odium no podía intervenir directamente en Roshar, Mishram tomó el mando de las fuerzas de Odium. Creó nuevas formas regias, empoderándolas con luz del vacío, y blandió la Investidura a una escala que conmocionó a los Caballeros Radiantes.

El movimiento más audaz de Mishram fue reclamar gran parte del poder de Odium para sí misma y, con ello, vincularse a todos los cantores y spren de Roshar. Con este poder, creó formas regias que otorgaban a los cantores un gran poder sin sacrificar sus mentes a los Fusionados. Reunió a los demás Deshechos y formó una Conexión entre ella y todos los cantores que tenían una forma.

En esa Conexión, Mishram vio otra oportunidad: la unidad. No solo entre su pueblo, sino entre los humanos y los cantores. Esa esperanza de paz permitió que el Forjador de Vínculos Melishi formara un vínculo con ella, un vínculo que utilizó para atraparla en una gema perfecta.



1. RE-SHEPHIR 2. SJA-ANAT 3. YELIG-NAR 4. CHEMAARISH 5. BA-ADO-MISHRAM
6. DAI-GONARTIS 7. ASHERTMARN 8. NERGAOUL 9. MOELACH

Estos bajorrelieves, hechos de piedra con incrustaciones de obsidiana y gemas, fueron redescubiertos en una cámara subterránea de Rall Elorim. Las gemas incrustadas se iluminaron al ser impregnadas con luz tormentosa. Se desconoce el nombre del escultor, pero el estilo coincide con los relieves encontrados en Uriithiru.

CHEMOARISH

El conocimiento de Chemoarish, la Madrepolvo, se ha perdido durante un largo período de aparente letargo. Se supone que es bastante poderosa, aunque sus leyendas varían mucho entre las culturas. Algunos suponen erróneamente que es la Vigilante Nocturna, mientras que otros la asocian con la desaparición de ciudades enteras durante las Desolaciones. El pueblo bav usa su nombre como maldición.

DAI-GONARTHIS

La misteriosa Dai-Gonarthis es conocida a veces como la Pescadora Negra. Se especula que fue la responsable de la desolación de Aimia, pero que después fue contenida de alguna manera. Tiene un don para la Transportación y puede crear Puertas de lo Otro.

Dai-Gonarthis anhela la destrucción del mundo, por lo que incluso Odium vacila a la hora de otorgarle poder. Sin embargo, si se paga su peaje, tiene la capacidad de abrir una Puerta de lo Otro lo suficientemente grande como para transportar un ejército.

MOELACH

El dominio de Moelach es la precognición. La leyenda dice que puede poseer las mentes de los moribundos, otorgándoles visiones de cosas horribles que están por venir. Puede que parezca que las últimas palabras de los moribundos no tienen sentido, pero los eruditos kharbranthianos que estudian en secreto estos “susurros de muerte” han llegado a la conclusión de que son proféticos.

Se cree que los sonidos ominosos como arañazos, raspaduras y resuellos son señales de que Moelach está cerca.

NERGAOUL

La Emoción, una embriagadora sed de sangre, puede atribuirse al irracional Deshecho llamado Nergaoul. Se deleita en la carnicería, a veces apareciendo como una niebla roja de cadáveres que chocan y se derrumban. La Emoción de Nergaoul podría inspirar a los soldados a recuperar el ánimo y luchar con ferocidad, independientemente de su agotamiento o de la situación extrema en la que se encontraran. Su poder no discrimina entre bandos de una batalla, ya sea a propósito o por incapacidad, lo que hace que todos se vuelvan más audaces impulsados por su sed de sangrienta carnicería. Se cree que el pueblo alezi es especialmente susceptible a su influencia, y Nergaoul ha pasado gran parte del último milenio asentado en Alezkar.

RE-SHEPHIR

Conocida como Madre Medianoche o Madre que Engendra, Re-Shephir actúa por instinto y se siente atraída por la violencia. Engendra la Esencia de Medianoche, una sustancia parecida al alquitrán que imita a las criaturas cercanas para tratar de comprender el mundo.

Aunque sus abominaciones cambian de forma según el entorno, Re-Shephir tiene la apariencia de una masa de Esencia de Medianoche, oscura y viscosa, con rostros de gente gritando que brotan como pústulas (para más información sobre esta Deshecha y su Esencia de Medianoche, consulta “Esencia de Medianoche” en el capítulo 8).

SJA-ANAT

La Tomadora de Secretos, Sja-anat, “corrompe” a los spren en un proceso al que ella se refiere como Iluminación. Esto introduce Investidura derivada de Odium en el equilibrio previo de Honor y Cultivación del spren. Los spren menores corrompidos por Sja-anat actúan como sus servidores y espías, aunque los spren inteligentes que toca parecen conservar su propia voluntad.

Con luz reflejada, Sja-anat se muestra como una sombra de color negro azabache que apunta en la dirección equivocada, con puntos blancos en lugar de ojos. Sus intenciones son tan misteriosas como su apariencia. Aunque finge estar al servicio de Odium, trabaja activamente en su contra y anima a sus “hijos” a vincularse con Caballeros Radiantes. Quiere encontrar y restituir a Ba-Ado-Mishram.

YELIG-NAR

Yelig-nar, el Viento Asolador, es un Deshecho parasitario que solo es visible en el Reino Cognitivo y ejerce su poder desde el interior de una gema. Si convence a un cantor o a un humano para que se lo traguen, puede vincularse con ellos o, si demuestran ser demasiado débiles, consumirlos. Una vez vinculado, el cantor o el humano que lo hace queda imbuido de su poder y puede potenciar utilizando nueve de las potencias.

Los ojos de sus anfitriones se vuelven rojos y brillantes, su cuerpo se cubre de cristales y un viento negro gira a su alrededor. Aunque el anfitrión obtiene un poder increíble, Yelig-nar le consume rápidamente (para más información sobre este Deshecho, consulta “Servidor de Yelig-Nar” en el capítulo 8).

*Bajorrelieves que
representan a los
Deshechos.*

RELIGIONES PRINCIPALES

En Roshar se pueden encontrar muchas religiones, todas ellas con grandes diferencias en lo que sus seguidores adoran y priorizan.

FES DE ROSHAR

La siguiente lista resume las principales religiones practicadas en diferentes regiones de Roshar, y a continuación se detallan las más importantes de estas fes:

Naciones vorin. El vorinismo, la religión predominante en Roshar, se practica principalmente en Alezkar, Jah Keved, Kharbranth, Nueva Natanan y Thaylenah. Sus seguidores adoran al Todopoderoso y a los diez Heraldos.

Herdaz. Los herdazianos suelen seguir una forma menos dogmática del vorinismo que hace hincapié en la comunidad.

Imperio azishiano. En el reino de Azir, la mayoría de la gente venera a los Kadasix, como llaman a los Heraldos. Las creencias que se practican en otros países azishianos miembros varían, pero la mayoría adora a uno o más

de los Heraldos, al Todopoderoso o a una combinación de ambos.

Iri y Rira. Los iriali adoran al Único. Creen que los iriali son los muchos que algún día regresarán y se convertirán en uno con su dios. Por su parte, muchos riranos mezclan elementos de la fe iriali y vorin con diversas tradiciones populares rirananas.

Islas Reshi. Muchos Reshi veneran a los Tai-na, unos gigantes grancaparazones sobre los que viven.

Lagopuro. Los lagopureños, un pueblo muy religioso, finjen adorar a la divinidad Vun Makak para protegerse de su rencor. Mientras tanto, adoran en secreto a su verdadera divinidad, su hermano Nu Ralik.

Oyentes. Aunque la mayoría de los cantores han perdido el conocimiento de las tradiciones religiosas de su pueblo, en un principio adoraban a los “dioses antiguos” (los spren primigenios de la noche, el viento y la piedra). Su cultura habla de los Fusionados como divinidades crueles a las que temer y rechazar.

Picos Comecuernos. Los unkalaki veneran a los spren, a quienes consideran las divinidades del agua, las montañas y los árboles.

Shinovar. Los shin practican el chamanismo de la piedra, una fe que venera a los spren y se centra en prepararse para la Verdadera Desolación.

Thaylenah. Aunque Thaylenah es una nación vorin, muchos de sus habitantes también integran en su culto la creencia en las Pasiones. Esta filosofía, que está influenciada por Odium, insta a sus seguidores a cambiar su destino mediante el deseo apasionado.

Tukar. Tukar es una teocracia construida en torno al culto a su dios-rey Tezim. Los tukari adoran al Todopoderoso, del que se considera que Tezim es un aspecto.

VORINISMO

El vorinismo es una de las principales religiones que se practican en todo Roshar, especialmente en los reinos vorin: Alezkar, Jah Keved, Kharbranth, Nuevo Natanan y Thaylenah. La religión siempre ha intentado controlar la información y ejercer poder en todo Roshar, pero estos objetivos se han visto sumidos en el caos con la llegada de la Verdadera Desolación.

Esta fe está basada en la adoración del Todopoderoso (Honor, el creador de los humanos) y los diez Heraldos (emisarios del Todopoderoso). Algunas creencias varían entre las naciones vorin; por ejemplo, algunos consideran a Jezrien o Kalak como los más grandes de los Heraldos, incluso confundiendo a uno de ellos con el Padre Tormenta.

Muchos de los principios fundamentales del vorinismo están al servicio de su mito de la creación. Según el vorinismo, los humanos se originaron en un paraíso llamado los Salones Tranquilos. Los Portadores del Vacío, unas criaturas malvadas de Condenación, los expulsaron de allí y luego los siguieron hasta Roshar, intentando destruir a los humanos

QUEMANDO UNA PLEGARIA POR LA JUSTICIA



o llevarlos a Condenación, pero los Heraldos, los héroes de la humanidad, les salvaron. Estos guerreros divinos defendieron a los humanos noventa y nueve veces en eras conocidas como las Desolaciones, y finalmente derrotaron a los Portadores del Vacío en la Última Desolación y los desterraron de vuelta a los Salones Tranquilos. Los Heraldos siguieron a los Portadores del Vacío hasta allí y libraron una guerra para expulsarlos del cielo.

Las siguientes secciones tratan el vorinismo como religión, cultura y cuerpo político; para más información sobre su historia, consulta “Era de la Soledad” en el capítulo 4.

PRINCIPIOS FUNDAMENTALES

El vorinismo venera al Todopoderoso como una fuerza del bien. Esta sección analiza algunos de los principios fundamentales que siguen los vorin tanto en su fe como en su cultura.

LLAMADAS Y GLORIAS

Los vorin deben elegir una Llamada (un talento o habilidad) y practicarla hasta la muerte. En Alezkar, la Llamada más sagrada es la guerra, ya que los alezi creen que se unirán al ejército de los Heraldos después de la muerte.

Los practicantes también eligen una Gloria, un atributo del Todopoderoso que emular en pos de su Llamada. Se supone que ambos están entrelazados; alguien con la Llamada de la guerra debería elegir una Gloria de fuerza, determinación, valentía o alguna cualidad similar.

Se cree que, tras la muerte de alguien que ha destacado en su Llamada, se une a los Heraldos en la lucha por recuperar los Salones Tranquilos. Allí, cada fiel sirve a su Llamada: los granjeros cultivan para los Heraldos, los sanadores atienden a los Heraldos y a otros combatientes, los guerreros luchan junto a los Heraldos, etc. A estos nobles seguidores se les otorgan poderes para cumplir su Llamada en mayor medida; por ejemplo, un lancero podría crear truenos con su escudo y relámpagos con su lanza.

Aquellos que no alcanzan su potencial en la Llamada quedan atrapados en un sopor sin sueños hasta el momento en que los Salones Tranquilos sean recuperados de manos de los Portadores del Vacío. Por otra parte, quienes cometen grandes pecados van a Condenación.

PLEGARIAS

Las plegarias se transmiten a través de glifoguardas, que suelen escribirse con glifos sobre papel o tela y luego se queman. Se cree que así el alma de la plegaria llega al Todopoderoso (o, a veces, a los Heraldos).

JURAMENTOS

El vorinismo da la máxima importancia a los juramentos. Para entablar ciertas relaciones es necesario que todos los miembros del grupo presten juramento; esto puede incluir tomar como cónyuge a una persona de cualquier género, así como otras formas de asociación.

SIMETRÍA

En el vorinismo, la simetría es sagrada. Los glifos y el alfabeto son simétricos, los nombres de los Heraldos también lo son, y los nombres de muchas personas son casi simétricos, pero no del todo, ya que eso se consideraría impío.

RELIGIÓN Y DESARROLLO DEL PERSONAJE

En el Cosmere, la religión es una experiencia profundamente compleja y personal, que puede añadir una faceta interesante tanto a los personajes jugadores como a los personajes no jugadores. Desde el vorinismo hasta las Pasiones, pasando por la teocracia de Tukar, la ortodoxia se ve constantemente desafiada de formas que sacuden los cimientos de las religiones rosharianas. La relación de un personaje con su religión puede verse influida por factores tanto externos como internos, lo que la convierte en una experiencia personal que explorar.

Externamente, los nuevos descubrimientos y desarrollos pueden poner en tela de juicio los conocimientos tradicionales. Al considerar la relación de un personaje con la religión, examina cómo los acontecimientos de la historia pueden (¡o no!) sacudir su fe. Por ejemplo, la revelación de que el Todopoderoso está muerto, junto con otros principios fundamentales del vorinismo que se han demostrado erróneos, ha impulsado a muchas personas a cuestionar la validez de la religión. Muchas otras han dejado de apoyar a las Pasiones debido a las similitudes culturales con los Portadores del Vacío. Y encontrarse con un Heraldo en su estado actual puede hacer que un personaje se cuestione si son realmente protectores semidivinos de la humanidad.

El desarrollo o el progreso del personaje también pueden plantear dudas internas. Una mujer que se une a los Caballeros Radiantes puede cuestionar las enseñanzas del vorinismo y los estrictos roles de género con los que se crió. Obtener poderes de adivinación, encontrarse con otras religiones o culturas, viajar a naciones sin un sistema de castas y experiencias similares pueden crear confusión interna a medida que el viaje de un personaje choca con lo que creía cierto.

Ten en cuenta las siguientes preguntas cuando pienses en los personajes rosharianos: ¿Por qué siguen una religión concreta y qué les atrae de ella? ¿Hasta qué punto se adhieren a la ortodoxia de su religión? ¿Cuestionan alguna enseñanza? ¿Lo hacen por su cuenta o porque una revelación ha refutado una creencia fundamental? ¿Cómo ponen en tela de juicio su fe los acontecimientos históricos? ¿Pueden mantener su fe a medida que se va conociendo más sobre las Esquirlas, los Heraldos y el Todopoderoso? Y si no, ¿abandonan la creencia por completo o fundamentan su fe en algo nuevo?

CULTURA VORIN

La cultura de los reinos vorin se basa en el libro *Artes y Majestuosidad*, que describe el comportamiento “adecuado” para hombres y mujeres. Esta sección presenta las creencias fundamentales de su contenido, junto con otras normas culturales de los vorin.

DIVISIONES DE GÉNERO

En el vorinismo, solo las mujeres leen, escriben y se dedican a la erudición. Son las únicas que pueden utilizar la escritura femenina, una versión escrita del idioma alezi; la escritura y la lectura se consideran “artes femeninas”, junto con otras actividades como la pintura y la música. Algunas mujeres sirven en el ejército, aunque por lo general no se las envía al frente. En las culturas vorin, la comida de las mujeres prioriza los sabores dulces.

Se espera que las mujeres empiecen a cubrirse la mano izquierda, la “mano segura”, cuando llegan a la adolescencia, y revelarla se considera obsceno. La mayoría de las mujeres vorin se cubren completamente la mano con la manga o, menos comúnmente, con un guante. Muchas mujeres llevan un vestido de seda brillante de una sola pieza conocido como havah vorin. Este vestido protege la mano segura de la mujer de la vista con un puño abotonado en la manga izquierda. Entre las mujeres trabajadoras (y en algunas naciones vorin menos rígidas), la mano segura suele cubrirse con un guante, y la vestimenta es más sencilla y pragmática.

Por su parte, las “artes masculinas” incluyen actividades como la política y el trabajo físico. Los hombres tienen prohibido leer y su escritura se limita a glifos que comunican conceptos básicos. Aunque la sociedad vorin no aprueba que los hombres se conviertan en científicos o artífabrianos, se anima a los oficiales militares a que les lean libros de historia y política. En las culturas vorin, la comida de los hombres prioriza los sabores fuertes y picantes.

Cuando un trabajo implica tanto artes “masculinas” como “femeninas”, la esposa y el marido suelen trabajar en equipo. Por ejemplo, la mujer propietaria de una tienda suele gestionar y administrar el negocio en general, mientras que su marido se dedica a las ventas y a regatear con los proveedores.

Sin embargo, los fervorosos de todos los géneros no suelen estar sujetos a las expectativas de género impuestas a otras personas (ver la sección “Fervor”).

OJOS CLAROS Y OJOS OSCUROS

La cultura vorin divide a las personas en dos castas principales, determinadas por lo claros que son sus ojos. La mayoría de las personas en las naciones vorin son miembros de la casta inferior. Estas personas, llamadas ojos oscuros, tienen

ojos que se asemejan a los de la mayoría de los rosharianos: tonos oscuros de marrón, verde, azul, gris o púrpura.

Los miembros de la casta superior se llaman ojos claros; tienen ojos en tonos brillantes de castaño, ámbar, verde esmeralda, azul cristalino y violeta. Estas personas creen que sus ojos son un símbolo de superioridad frente a las personas de ojos oscuros, y afirman estar más cerca del Todopoderoso, ser más sagradas y más aptas para gobernar que las personas de ojos oscuros.

Muchas naciones vorin, como Alezkar, también aplican rangos adicionales dentro de cada casta. Para más información sobre su jerarquía y su uso del color de ojos, consulta “Sistema de castas” y la barra lateral “Color de ojos y castas en Roshar” en la sección “Alezkar” del capítulo 2.

La motivación de este pilar de la cultura vorin son leyendas medio olvidadas y una historia incomprendida, que se remonta a las Desolaciones, cuando los Heraldos y los Caballeros Radiantes se caracterizaban por tener los ojos brillantes.

LEY VORIN

En todos los reinos vorin, la ley protege ciertos derechos, pero solo para los ciudadanos de rango superior.

DERECHO DE DESAFÍO

El Derecho de Desafío permite a los distinguidos guerreros “ojos claros” exigir justicia a través del combate a quienes les han agraviado. Los soldados rasos no tienen el mismo derecho y pueden ser ejecutados por intentar invocarlo.

DERECHO A APRENDER

La mayoría de la gente en los reinos vorin, aparte de los de rango nahn más bajo, puede aprender profesiones en cualquier templo del Todopoderoso. Los templos más grandes cuentan con fervorosos que son expertos en un arte u oficio. Estos fervorosos forman a todos los que acuden en busca de instrucción.

DERECHO A VIAJAR

Las personas de primer o segundo nahn se consideran ciudadanos de pleno derecho y pueden viajar libremente por las tierras vorin, si no se han alistado en el ejército.

FERVOR

Los fervorosos son sacerdotes vorin, conocidos colectivamente como el fervor. Les lidera un consejo de vicarios radicado en Valath, una ciudad de Jah Keved, que ejerce su actividad desde el Santo Enclave. Los fervorosos están sujetos a un acuerdo de servicio voluntario con nobles ojos claros o con su nación. Aunque no se les permite tener tierras o propiedades, son muy respetados y bien tratados. No pueden participar en política ni ocupar cargos públicos, pero se les otorga la máxima autoridad en asuntos espirituales.

Socialmente, se considera que los fervorosos no tienen género; no se trata tanto de restringirlo como de no necesitar definirlo. Algunos rechazan por completo las identidades de género. La doctrina les permite practicar artes tanto masculinas como femeninas, comer cualquier alimento e ignorar las normas de género en torno a la lectura, la escritura, el combate y las manos seguras. Algunos fervorosos siguen sintiendo la presión cultural de seguir las reglas de su género; sin embargo, muchos otros destacan fuera de las estrictas expectativas de género. Esta libertad conduce a algunas personas a unirse al fervor por razones personales, más que por una cuestión de fe.

En Alezkar, solo los fervorosos pueden usar moldeadores de almas, algo que hacen con gran secretismo. También pueden empuñar hojas esquivadas, ya que enseñan a los guerreros ojos claros a usarlas.

DEVOTARIOS

Los fervorosos se dividen en devotarios. Cada una de estas ramas valora diferentes aspectos del vorinismo y su objetivo es ayudar a los creyentes en sus Llamadas. Entre los devotarios se encuentran los siguientes:

Devotario de la Negación. Enfatiza la vida austera y la negación de los deseos.

Devotario de la Perspicacia. Se dedica al estudio de los textos religiosos vorin.

Devotario de Kelek. Ayuda a aquellos que se enfrentan a juicios o decisiones difíciles.

Devotario de la Piedad. Se preocupa por aquellos que luchan con su propia mente.

Devotario de la Pureza. Se dedica a la honestidad y la integridad, y fomenta la búsqueda pura de talentos, como el arte religioso para los pintores.

Devotario de la Sinceridad. Se dedica a buscar la verdad. Es uno de los devotarios más pequeños, probablemente porque fomenta el escrutinio de todo, incluso del propio vorinismo.

Devotario de Talenelat. Honra a Taln y hace hincapié en el desarrollo de un espíritu firme, resuelto e ingenioso. A sus seguidores no les gustan los debates teológicos.

CAÍDA EN DESGRACIA

Durante la Era de la Soledad, la Iglesia vorin intentó hacerse con el control y conquistar todo Roshar. Este gobierno, conocido como la Hierocracia, hizo que el vorinismo se enfrentara a gran parte del continente. Durante ese tiempo, los fervorosos estaban decididos a controlar el flujo de información en todo el mundo, alterando, mitificando e incluso censurando el conocimiento para asegurarse de que la Hierocracia pudiera dominar a sus súbditos.

Como era de esperar, este intento de dominación global se volvió en contra de la Iglesia. La tormenta eterna, el regreso de los Caballeros Radiantes y la llegada de los Portadores del Vacío han sacudido varios de los principios fundamentales del vorinismo. En contra de lo que dice la doctrina vorin, el Todopoderoso (Honor) está muerto, la

FERVOROSO (IZQUIERDA)
Y VICARIO VORIN



Última Desolación no fue la Desolación final y los Heraldos están en Roshar con la mente y el espíritu destrozados. Los líderes vorin siguen intentando imponer su voluntad y mantener el control, como demuestra la excomunión de Dalinar Kholin, pero eso no ha detenido la llegada de nueva información y la creciente convicción de que el vorinismo debería abandonarse.

LAS PASIONES

Aunque los habitantes de Thaylenah practican principalmente el vorinismo, las Pasiones están culturalmente arraigadas en su pueblo como una forma de vida. Los principios son más una filosofía que una teología formal, pero las Pasiones se siguen religiosamente.

En esencia, las Pasiones afirman que la suerte y el destino son creados por el deseo; que al desear algo lo suficiente, lo haces realidad. Además, los seguidores de las Pasiones obtienen significado de los sucesos que les rodean, viéndolos como buenos o malos augurios. Pero incluso estos augurios no ocurren por casualidad; las Pasiones predicán que tu actitud interna los guía. Se cree que los malos augurios siguen a aquellos sumidos en el pavor y el miedo, mientras que la positividad atrae buenos augurios.

LAS PASIONES Y LOS SPREN

Para los seguidores de las Pasiones, la existencia de los spren refuerza su creencia, ya que estos aparecen en respuesta a emociones fuertes.

LAS PASIONES Y EL VORINISMO

En las regiones donde predomina el vorinismo, las Pasiones se ignoran y, a veces, se reprimen discretamente. Algunos vorin responden únicamente con escepticismo y rechazo, pero otros consideran las Pasiones como heréticas y presionan a los líderes thayleños para que se conviertan y practiquen el vorinismo.

Cuando Dalinar fue excomulgado, algunas de estas actitudes cambiaron. A raíz de su herejía, la reina Fen de Thaylenah fue testigo de cómo la población pedía que el país abandonara el vorinismo en favor de las Pasiones. Sin embargo, esta mentalidad se limitaba únicamente a Thaylenah, y las Pasiones se enfrentaban a otro desafío: el regreso de los Portadores del Vacío.

LAS PASIONES Y ODIUM

La filosofía de las Pasiones refleja la de Rayse, recipiente de Odium, que se veía a sí mismo como una fuerza de pasión y la autodeterminación. El sistema de creencias se remonta a Ashyn, donde los humanos adoraban a Odium como el dios Pasión; algunos humanos llevaron más tarde esta creencia a Roshar. Aunque los thayleños modernos desconocen este vínculo, la religión perdió apoyo durante la Verdadera Desolación cuando los humanos reconocieron su conexión con la filosofía de las fuerzas de Odium.

LOS DIOSES DE LOS OYENTES: LOS FUSIONADOS

Hace mucho tiempo, Odium dotó de poder a unos antiguos cantores como arma en su guerra contra Honor y Cultivación. Al morir, estos cantores quedaron altamente Investidos con su poder, transformándose en sombras cognitivas para que pudieran evitar pasar al Más Allá. Estos cantores inmortales, que pasaron a conocerse como los Fusionados, obtuvieron acceso a las potencias, que canalizan a través de la luz del vacío, una forma de Investidura concedida por Odium.

Sin embargo, esta inmortalidad se consigue a costa de los cantores vivos, que deben sacrificarse voluntariamente para proporcionar nuevos cuerpos a los Fusionados. Para perpetuar este ciclo de reencarnación continua, los Fusionados animaban a los cantores a obedecerles como si fueran dioses.

DIOSES RECHAZADOS

Algunos cantores se negaron a continuar la guerra contra los humanos y rechazaron a los “dioses” cantores. Estos cantores se marcharon, abandonando sus formas. Llamándose a sí mismos los oyentes, se establecieron cerca de las Llanuras Quebradas. Para evitar olvidar su historia y sus formas, registraron esta información en canciones transmitidas a través de muchas generaciones.

FANNAHN-IM
(ALTERADA)



Cuando los humanos modernos descubrieron a los oyentes, un error de traducción condujo a los humanos a creer que los oyentes veneraban a los abismoides. Pero la verdad era mucho más sombría: las canciones de los oyentes enseñaban que los Fusionados eran dioses terribles y que los oyentes debían hacer todo lo posible para evitar su regreso. En consecuencia, cuando los oyentes se enteraron de que el rey Gavilar Kholin planeaba restaurar a los dioses oyentes y provocar una nueva Desolación, organizaron su asesinato. Esto condujo a la Guerra de la Venganza (que se analiza en el capítulo 4).

EL REGRESO DE LOS FUSIONADOS

Tras años de guerra entre los oyentes y los alezi, los vacío-spren inteligentes de Odium manipularon a los oyentes para que adoptaran formas regias, convocaran la tormenta eterna y trajeran de vuelta a los Fusionados para continuar la guerra contra los humanos. Mientras los oyentes siguen resistiéndose a sus dioses y simpatizando con los humanos, los Fusionados se burlan de ellos llamándolos “essai”, amantes de los humanos, aunque el término significa literalmente “peludos”.

MARCAS DE FUSIONADOS

Los Fusionados solo pueden acceder a una potencia, determinada por su marca (su tipo). La tabla Marcas de Fusionados indica los nombres de los cantores de las nueve marcas, el significado traducido de cada una y la potencia a la que pueden acceder. Ningún Fusionado puede acceder a la potencia de Adhesión.

Para más información sobre las marcas de Fusionados, consulta “Fusionados” en el capítulo 8.

MARCAS DE FUSIONADOS

Marca	Significado	Potencia
Fannahn-im	Alterados	Transformación
Makay-im	Profundos	Cohesión
Tatak-im	Devastadores	División
Shetel-im	Fluyentes	Abrasión
Metacha-im	Enfocados	Tensión
Shanay-im	Celestiales	Gravitación
Nex-im	Cascarones	Transportación
Yazed-im	Aumentados	Progresión
Mavset-im	Enmascarados	Iluminación



Los Fusionados también podían separar por voluntad propia su espíritu del cuerpo que habitaban, abandonándolo para buscar otro anfitrión. De hecho, los humanos habían intentado encarcelar a los Fusionados como método para derrotarlos, pero habían descubierto que no servía de nada.

CHAMANISMO DE LA PIEDRA

Los chamanes de piedra predicán una religión de pecado, perdón y juicio. Esta fe se basa en datos de la historia que se han olvidado en otras partes de Roshar.

Los habitantes de Shinovar veneran los espíritus de las piedras, así como a otros spren, en una tierra donde ambos son raros. El chamanismo de la piedra considera sagradas muchas cosas, como los campos, las granjas, las piedras y cualquier metal extraído de la tierra. A los extranjeros no se les permite acercarse a los campos y granjas shin, y pisar una piedra se considera un acto profano. Esta veneración se remonta a la huida de la humanidad de Ashyn, cuando muchos refugiados llevaron consigo estatuas y tallas de piedra para recordar su mundo perdido. Con el paso de los milenios, a medida que los recuerdos se desvanecían, esos preciados recuerdos se convirtieron en reliquias sagradas.

La prohibición de los chamanes de piedra de tocar la piedra se suspende para dos grupos: los menos y los más santos de la sociedad. Los diez monasterios de Shinovar están contruidos sobre piedra; aquí, tanto los soldados como los acólitos chamanes de piedra aprenden a manejar el acero. Cada monasterio está liderado por un portador de Honor, un chamán de piedra de élite que ha ganado y dominado una hoja de Honor después de un intenso combate ritual. Solo el Monasterio del Custodio de la Piedra, donde los acólitos se entrenan para emular al Heraldo Taln, ha permanecido durante miles de años sin un portador de Honor.

EL DIOS DEL MÁS ALLÁ

La mayoría de los planetas del Cosmere, si no todos, cuentan con seres en su mitología y poderes a los que adoran como dioses. Sin embargo, el Dios del Más Allá (también conocido como el Dios Desconocido) es una fuerza que trasciende estas figuras divinas planetarias. Poco se sabe sobre el Dios del Más Allá, ni siquiera si está relacionado con Adonalsium o con el Más Allá, el lugar al que van las almas después de morir.

Los rosharianos no tienen un conocimiento formal del Dios del Más Allá, pero algunos, como Dalinar, han intuido la presencia de un “Todopoderoso” mayor que Honor.



HISTORIA DE ROSHAR

EL MUNDO DE ROSHAR, QUE ES ANTERIOR A LA Fragmentación, tiene una larga y rica historia. Los acontecimientos significativos de su pasado sientan las bases de los conflictos modernos, la etapa culminante que determinará el destino de Roshar, su gente y quizá incluso el resto del Cosmere.

MARCO HISTÓRICO

Los eruditos humanos suelen dividir la historia de Roshar en cuatro grandes eras, aunque los registros humanos existentes han sido muy influenciados por prejuicios y falsificaciones. Dichas eras son las siguientes:

Prehistoria y expulsión. Esta era comenzó con la creación de Roshar e incluye el nacimiento de los cantores, la Fragmentación, la llegada de Cultivación y Honor y la irrupción de los humanos en Roshar. Esta era terminó con el inicio de la Primera Desolación, cuando los humanos invadieron Roshar y entraron en conflicto con los cantores.

Las Épocas Heráldicas. Las Épocas Heráldicas comenzaron durante la Primera Desolación, cuando los Heraldos del Todopoderoso forjaron el Juramento con Honor para desterrar a las fuerzas de Odium en Braize. Esta era estuvo marcada por el ciclo de las Desolaciones, la coalición de los Reinos Plateados y la fundación de los Caballeros Radiantes. Llegó a su fin en el Aharietiam, que supuestamente fue la Última Desolación.

La Era de la Soledad. La Era de la Soledad comenzó tras la Última Desolación. Este período incluye la Falsa Desolación, el día de la Traición y la caída de los Caballeros Radiantes, la disolución de los Reinos Plateados y el surgimiento de la Hierocracia. Estos cuatro mil años estuvieron marcados por desarrollos sin precedentes en la cultura, la tecnología y la ciencia humanas. Esta era terminó con la Guerra de la Venganza y la invocación de la tormenta eterna.

La Verdadera Desolación. La Verdadera Desolación es la era moderna de Roshar, que comenzó con la tormenta eterna y el regreso de las fuerzas de Odium. Este período está marcado por el caos y la guerra, pero también por el regreso de los Caballeros Radiantes y el descubrimiento de la historia perdida.

NEGACIONISMO HISTÓRICO

Una de las mayores tragedias del pasado de Roshar es la “depuración” de la historia llevada a cabo por la Iglesia vorin durante la Hierocracia. Innumerables documentos históricos y fuentes principales fueron alterados para ocultar la verdad de la historia anterior a la Hierocracia.

El conocimiento de los Caballeros Radiantes fue enterrado, ofuscado o reescrito para adaptarse a las nuevas narrativas impulsadas por la Iglesia. La Traición se convirtió en un fracaso del vorinismo, y las referencias a Urithiru, los Portadores del Vacío y la potenciación fueron eliminadas o desacreditadas. La verdad de la historia fue suplantada por la mitología, que se convirtió en conocimiento común de la humanidad.

Aunque los eruditos de la era moderna están descubriendo y reparando lentamente el daño causado por la Hierocracia, la verdad no siempre ha tenido la oportunidad de difundirse ampliamente. La información presentada en este capítulo es la verdad de la historia tal como la conocen actualmente algunos eruditos humanos y cantores, sin el menoscabo de la Hierocracia. Sin embargo, las secciones etiquetadas como “Historia falsa” proporcionan un contexto para lo que la mayoría de los humanos solían creer, o siguen creyendo, sobre estos acontecimientos históricos.

HISTORIA SECRETA

Este capítulo recopila información revelada en los cinco primeros libros de El Archivo de las Tormentas. Durante la Era de la Soledad, la mayor parte de la historia roshariana está perdida o malinterpretada. Muchos de los acontecimientos de este capítulo son importantes revelaciones de las novelas, que el lector descubre junto a sus protagonistas. Por tanto, este capítulo contiene detalles importantes de las cinco novelas. Las primeras secciones de este capítulo (desde “Prehistoria” hasta “Falsa desolación”) contienen detalles sobre los orígenes de Roshar que se dieron a conocer por primera vez en Viento y verdad, la quinta novela.

Los Radiantes se enfrentan a Fusiónados durante una de las Desolaciones.

PREHISTORIA

La prehistoria de Roshar pertenece a los cantores del alba, los cantores que vivieron en Roshar mucho antes de que llegaran las Esquirlas y los humanos. Los humanos han intentado reescribir los orígenes del planeta, centrando esta era en sí mismos.

ANTES DE LA HUMANIDAD

El continente de Roshar fue creado por Adonalsium antes de la Fragmentación. En aquellos tiempos, el mundo estaba formado por tres spren primordiales: la piedra, el viento y la noche. La vida en Roshar ha estado marcada por las tormentas desde sus inicios, aunque estas eran menos destructivas en épocas anteriores. Los primeros habitantes del mundo fueron los cantores del alba. Estos antiguos antepasados de los cantores modernos adoraban a Adonalsium como el Origen de los Cantares.

Hace diez mil años, tras la Fragmentación de Adonalsium, las Esquirlas Honor y Cultivación viajaron al sistema roshariano. Juntas Invistieron Roshar, otorgando al mundo sus tonos puros y creando nuevos spren que respondían a ideas más complejas que sus spren nativos de la naturaleza y emocionales.

Los cantores del alba entendían que Honor y Cultivación eran forasteros en Roshar, y debatían si aceptar a las Esquirlas como dioses. Cultivación no quería ser adorada, pero Honor se sentía responsable de la gente a cuyo dios habían matado y les concedió el poder de cantar canciones con las que podían dar forma a la propia piedra.

Tanavast y Koravellium Avast, los recipientes de Honor y Cultivación, se amaban profundamente. Sin embargo, al vivir juntos en Roshar, rompieron un voto que las Esquirlas habían hecho: que, después de matar a Adonalsium, se establecerían en planetas separados. Esa elección fue la primera de muchas que abrió una brecha entre Tanavast y el poder de los juramentos y la ley que detentaba.

HISTORIA FALSA

Como en gran parte de la historia temprana de Roshar, la Iglesia vorin ofuscó la verdad de los cantores del alba. La doctrina vorin afirmaba que los humanos fueron expulsados de los Salones Tranquilos y que el Todopoderoso envió a los spren, cuya tarea era cuidar de la humanidad.

Esta falsedad fue refutada cuando se tradujo el *Eila Stele*, revelando que los cantores del alba eran los cantores, el primer pueblo de Roshar.



LA EXPULSIÓN DE ASHYN

Antes de llegar a Roshar, los humanos ocuparon otro planeta en el sistema roshariano: Alaswha, más tarde llamado Ashyn. Hace ocho mil años, Odium llegó allí y vio un mundo apto para la experimentación. Tras elegir un imperio para que lo adorara, se autodenominó Pasión y concedió a aquellos humanos el poder de manipular las potencias fundamentales de la existencia. El imperio inició una guerra de conquista, derrotando fácilmente a otras ciudades-estado.

Honor, al percibir la llegada y las maquinaciones de Odium, tomó medidas inmediatas para enfrentarse a él. El poder de Honor odiaba a Odium, al igual que sus recipientes Tanavast y Rayse siempre habían sido rivales. Honor otorgó potencias a las ciudades-estado que se resistían al imperio de Odium, pero esto solo sirvió para intensificar el conflicto que consumía a Ashyn. Los humanos eligieron bando, declararon la guerra y quemaron los cielos.

Sosteniendo contra su pecho el cadáver de un niño en el mundo que ayudó a destruir, Tanavast sintió vergüenza y horror, pero el poder que tenía se contentaba con que la gente hubiera muerto con Honor. Tanavast se dijo a sí mismo que nunca dejaría que su pueblo corriera la misma suerte.

Para escapar de las ruinas en llamas en que los humanos habían convertido su hogar, abrieron un portal desde Ashyn a Roshar, el planeta habitable más cercano. Estos refugiados, con poco más que armas de piedra y la ropa que llevaban puesta, llegaron a las tierras altas embarradas que con el tiempo se convertirían en Shinovar. Los hombres y mujeres que más tarde serían los Heraldos formaban parte de este grupo, guiado por el Forjador de Vínculos Ishar.

Los cantores del alba sospechaban de los humanos, pero los forasteros habían llegado a una región escasamente poblada. Aquellos antiguos cantores se compadecieron de los refugiados humanos y mantuvieron las distancias. Les concedieron aquella parte de Roshar, creyendo que sería posible una coexistencia pacífica.

HISTORIA FALSA

El vorinismo mitificó la huida de Ashyn a Roshar. Se conoció como la Expulsión, en la que los humanos fueron expulsados de los Salones Tranquilos por los malignos Portadores del Vacío, que luego les siguieron a Roshar y comenzaron el ciclo de las Desolaciones.

LA INFLUENCIA DE ODIUM

Al principio, las relaciones entre los cantores y los humanos fueron pacíficas, no obstante, la influencia de Odium exacerbó las crecientes tensiones entre los dos pueblos.

Los humanos no se adaptaron fácilmente a Roshar y tuvieron dificultades para cultivar plantas de Ashyn en el



barro mezclado con crem de su nuevo hogar. Un grupo de rebeldes descontentos intentó reclamar tierras más allá de las fronteras asignadas. Cuando los cantores se resistieron a esos invasores, los humanos les acusaron de asesinato. A pesar de los esfuerzos de Ishar y de Elodi, el enviado de los cantores, el conflicto siguió intensificándose.

Honor y Cultivación se enfrentaron a Odium, ansiosos por evitar que iniciara otra guerra. Sabían que había Astillado otras Esquirlas y que su poder combinado podría detenerle. Sin embargo, Odium demostró que el choque resultante destruiría por completo a Roshar. Las Esquirlas cerraron un pacto: no se enfrentarían directamente entre sí y ninguna daría a los mortales los poderes ilimitados que acabaron con Ashyn.

HISTORIA FALSA

Hasta la llegada de la Verdadera Desolación, los Portadores del Vacío se consideraban en gran medida parte del folclore y no hechos reales. Incluso aquellos pocos que creían en su existencia no entendían la verdad: los humanos fueron los Portadores del Vacío originales, llamados así por traer a Odium a Roshar.

ÉPOCAS HERÁLDICAS

Las Épocas Heráldicas marcan el ascenso de la humanidad al dominio de Roshar. Los humanos, ignorantes de cuánto conocimiento se perdió durante aquel tiempo, suelen considerar esta época como la edad de oro de Roshar.

PRIMERA DESOLACIÓN

La Primera Desolación no fue una guerra que abarcó todo el continente, sino una serie de sangrientas escaramuzas en las que los humanos intentaron robar tierras a los cantores del alba. Los humanos, vestidos con pieles y armados con piedras o caparazones, atacaron agresivamente a los cantores. Fue entonces cuando Odium vio una oportunidad: manipuló a ciertos cantores y convirtió su justificada ira en pensamientos de venganza y desagravio.

Odium ofreció a los cantores un arma inestimable en la lucha contra los invasores humanos: la inmortalidad. Creó a los Fusionados inmortales, cuya capacidad para regresar de la muerte les convirtió en enemigos implacables.

Incluso antes de que los Fusionados aprendieran a dominar el poder de la potenciación, su presencia cambió el rumbo de la guerra a favor de los cantores. Los humanos no podían vencer a un enemigo cuyos generales y campeones más experimentados no podían morir.

Durante este tiempo, Honor y Cultivación no tomaron partido entre los cantores y los humanos. En su lugar, se concentraron en crear nuevos seres a su propia imagen: las diez órdenes de spren inteligentes.

EL JURAMENTO

Décadas después de su llegada a Roshar, los humanos se encontraron en una batalla desesperada contra un enemigo imposible de matar. Diez personas, cinco hombres y cinco mujeres, fueron en busca de su propio poder. Algunos habían adorado a Honor en Ashyn, aunque la mayoría había seguido a Odium. Ahora se acercaron a Tanavast, el recipiente de Honor, y le ofrecieron su lealtad.

Bajo la supervisión de Honor, Ishar forjó el Juramento. Entre los participantes había reyes, reinas y, en representación del pueblo llano, un mozo de cuadra llamado Taln. Juntos, los diez humanos crearon un vínculo para evitar que los Fusionados regresaran. Honor les concedió la inmortalidad y las potencias, como el poder que Odium les dio una vez, pero esta vez limitado por juramentos para proteger a Roshar del destino de Ashyn.

Como parte del Juramento, Honor otorgó a cada uno de estos humanos una hoja de Honor: una poderosa espada que otorgaba a su portador la capacidad de manipular dos de las diez potencias.

Estos diez humanos se conocieron como los Heraldos del Todopoderoso (ver “Heraldos” en el capítulo 3) y

cambiaron el futuro de Roshar. El Juramento creó un vínculo que permanecería inquebrantable, a menos que alguno de los Heraldos lo rompiera.

ENCERRAR AL ENEMIGO

Los Heraldos sabían que al encerrar al enemigo, ellos también quedarían atrapados. Honor convirtió el mundo de Braize en una prisión, pero el Juramento era la cerradura que lo mantenía sellado. En cada Desolación, mientras los Heraldos permanecieran en Braize, los Fusionados no podían reencarnarse en Roshar, lo que permitía que los humanos ganaran la guerra.

EL CICLO DE DESOLACIONES

Según los términos del Juramento, los diez Heraldos trabajaron juntos para encerrar a las fuerzas de Odium. Si un solo Heraldo se rendía bajo tortura y huía de vuelta a Roshar, los Fusionados volvían. En cada Desolación, los Heraldos entrenaban a ejércitos humanos y derrotaban a los Fusionados, para luego volver a Braize y soportar más torturas.

Y así, el ciclo se repetía: los Heraldos permanecían ocultos en Braize todo el tiempo que podían, pero inevitablemente eran capturados y torturados de nuevo. Cuando uno de ellos se rendía, los Fusionados encontraban nuevos anfitriones en Roshar y los Heraldos restantes volvían para guiar a las naciones humanas. Al comienzo del Juramento, los Heraldos eran capaces de soportar la tortura durante siglos, pero a medida que pasaban los milenios, su voluntad comenzó a debilitarse.

CABALLEROS RADIANTES

“Rayse y yo habíamos entrado en una carrera armamentística. Primero sus Fusionados, luego mis Heraldos, luego sus Deshechos, luego mis Radiantes... que no fueron una creación consciente mía, sino que los formaron partes de mí que funcionaban de manera independiente”.

—TANAVAST

Con cada Desolación, la guerra entre humanos y cantores se volvía más terrible. En respuesta a la aparición de los Heraldos, Odium creó a sus Deshechos y otorgó potencias a los Fusionados. Sin embargo, el equilibrio cambió con la inesperada aparición de potenciadores humanos en Roshar.

Los potenciadores obtuvieron acceso a las potencias vinculándose a spren inteligentes, fragmentos de Honor y Cultivación. Estos poderes imitaban las capacidades que Honor otorgó a los Heraldos mediante sus hojas de Honor. Pese a la sorpresa, los Heraldos aprovecharon rápidamente este nuevo recurso durante las Desolaciones.



FORMACIÓN DE LAS ÓRDENES

El Heraldo Ishar, en colaboración con un rey humano llamado Nohadon, impuso una organización estructurada a los potenciadores humanos. Fundaron las diez órdenes de los Caballeros Radiantes, cada una asociada a una de las parejas de potencias. Con el tiempo, cada Heraldo se convirtió en el patrón de la orden que representaba las potencias de su hoja de Honor (puedes saber más sobre las órdenes Radiantes en el capítulo 5 del *Manual del Archivo de las Tormentas*.)

A los Radiantes se les encomendó la vigilancia de las Desolaciones. La ciudad torre de Urithiru sirvió como su centro de operaciones, conectada a cada uno de los Reinos Plateados a través de las Puertas Juradas. Sin embargo, para mantener las tradiciones de la guerra, muchos Caballeros Radiantes vivían en el Reino Plateado de Alezela (más tarde conocido como Alezkar).

Entre Desolaciones, estos poderosos guerreros defendieron a la humanidad de diversas amenazas, como las que representaban los Deshechos (ver “Los Deshechos” en el capítulo 3). Cuando empezaba una Desolación y los Heraldos llegaban a Roshar, los Caballeros Radiantes luchaban junto a ellos y el resto de la humanidad contra las fuerzas de Odium. Una vez que la Desolación terminaba y los Heraldos regresaban a Braize, los Radiantes ayudaban a los rosharianos a reconstruir sus sociedades.

LOS IDEALES DE LAS PALABRAS INMORTALES

Los ideales de los Caballeros Radiantes son Palabras Inmortales que otorgan mayor poder y profundizan el vínculo Nahel del Radiante con su spren. Estos juramentos representan compromisos que cada miembro de los Caballeros Radiantes asume voluntariamente cuando demuestra estar preparado. Hay cinco Ideales para cada orden, pero el Primer Ideal es el mismo para todas:

*“Vida antes que muerte.
Fuerza antes que debilidad.
Viaje antes que destino”.*

La preparación y la intención son los aspectos más importantes de jurar los Ideales. Cuando un Radiante está listo para pronunciar las palabras, las encuentra en su mente. Sin embargo, conocer las palabras de un Ideal no permite jurarlas si no se está preparado.

No es raro que un Radiante sincero solo consiga jurar los tres primeros Ideales, ya que las Palabras Inmortales se vuelven progresivamente más exigentes y excepcionales.

LA ÚLTIMA DESOLACIÓN

La Última Desolación, conocida como Aharietiam en el vorinismo, marcó el final del ciclo de Desolaciones. Sin embargo, no fue un verdadero final. Milenios de tortura en Braize habían desgastado a los Heraldos y acortado cada vez más el tiempo entre Desolaciones, hasta que pasó menos de un año entre las dos últimas.

La Desolación que se conoció como Aharietiam terminó como muchas otras, con campos de batalla llenos de cadáveres de ambos bandos. Esta vez, sin embargo, solo murió un Heraldo: Talenel, el único Heraldo que nunca se había quebrado y comenzó una Desolación. Los otros nueve, aterrizados por tener que soportar más torturas, buscaron una forma de renunciar a su deber. Al no ver otra solución, Ishar le rogó a Honor que cambiara el Juramento y permitiera que Talenel llevara todo el peso sobre sus hombros. Honor lo permitió, pero este fue su último favor. Después, se apartó de la humanidad, distante e indiferente.

Las hojas de Honor abandonadas por los Heraldos fueron descubiertas más tarde por un soldado shin, que las recuperó y las llevó de vuelta a Shinovar.

HISTORIA FALSA

El vorinismo predica que los Heraldos y los Caballeros Radiantes derrotaron a los Portadores del Vacío noventa y nueve veces antes de lanzar a sus enemigos de vuelta a los Salones Tranquilos. Los Heraldos persiguieron entonces a los Portadores del Vacío, con la intención de expulsarlos también del cielo.

LA FALSA DESOLACIÓN

Entre las Épocas Heráldicas y la era moderna de Roshar transcurrieron dos mil años en los que predominaron los Reinos Plateados. Fue una época de relativa paz en la que las civilizaciones humanas y de los cantores progresaron y prosperaron, hasta que terminó en un nuevo conflicto: la Falsa Desolación. Durante estos amargos años, los Radiantes obtuvieron una aparente victoria, los cantores sufrieron una traición devastadora y Honor fue derrotado.

Los historiadores estiman que la Falsa Desolación ocurrió 2.500 años después de la Última Desolación. Durante este período, los humanos y los cantores volvieron a enfrentarse.



BA-ADO-MISHRAM SE CONECTA CON LOS CANTORES

Dado que los Fusionados y los vacíospreen seguían confinados en Braize, la Falsa Desolación fue instigada por uno de los Deshechos: Ba-Ado-Mishram (ver “Los Deshechos” en el capítulo 3). Mishram encontró la Perpendicularidad de Odium en Roshar, la reserva de poder que contenía su Investidura concentrada, y tomó su poder para sí misma. Esto también creó un poderoso vínculo entre Mishram y todos los cantores de Roshar.

Durante este tiempo, los cantores vivían en sus propias grandes ciudades, pero los humanos ocupaban gran parte de Roshar. Para los cantores, los dones de Mishram eran una oportunidad para inclinar la balanza de poder y recuperar sus tierras. Las formas de luz del vacío y las formas regias dieron a los cantores la fuerza necesaria para enfrentarse a los Caballeros Radiantes. La lucha se intensificó, recordando a las Desolaciones anteriores.

Rayse se dio cuenta de que esto sucedía y comprendió que Mishram era un rival legítimo para su poder, pero también vio una oportunidad. Se acercó a Tanavast una vez más, amenazando con luchar contra Honor a pesar de las consecuencias. Honor deseaba el conflicto, pero Tanavast, aferrándose aún a cierta compasión, buscaba desesperadamente una solución que protegiera Roshar. Tanavast propuso un duelo de campeones y Odium aceptó con una condición: Tanavast debía aceptar eliminar a la rival de Rayse.

EL FINAL DEL CONFLICTO

A medida que la Falsa Desolación se intensificaba, los Caballeros Radiantes se cansaron de la guerra. El poder que sustentaba Urithiru fue debilitándose cuando el Forjador de Vínculos, Melishi, comenzó a experimentar con fabriles que atrapaban a los spren contra su voluntad. Ni Honor ni los Heraldos estaban allí para ayudar a los Radiantes y las órdenes se dividieron en amargas luchas internas.

En medio de este conflicto, un Corredor del Viento llamado Garith abogó por un armisticio con los cantores. Después de que estos demostraran estar dispuestos a negociar, convenció a una delegación de Radiantes para que hablara directamente con Mishram. En esa reunión, Garith reveló el motivo de su creencia en la unidad entre los dos pueblos de Roshar: el amor que le unía a una cantora de la forma funesta llamada Shmone.

Conmovida por Garith y Shmone, Mishram estaba dispuesta a negociar, pero entonces ocurrió lo impensable: Melishi, empuñando una gema perfecta y siguiendo órdenes directas de Tanavast, atacó a Mishram. Tras atrapar a la Deshecha, Melishi huyó al Reino Espiritual para encerrarla.

En ese momento, el encarcelamiento de Mishram reverberó en todos los cantores vinculados a ella. Shmone y todos los cantores de Roshar cayeron al suelo al ser despojados de su forma e Identidad. Su mente y su alma fueron

suprimidas, dejándolos vivos pero con una capacidad limitada para actuar por sí mismos. Obedecían órdenes para sobrevivir, asumiendo el control solo de manera superficial.

Esta traición devastadora de Tanavast, que ya había comprometido sus Ideales tantas veces, fue demasiado para la Esquirla de los juramentos y los vínculos. En ese momento, el poder de Honor rechazó a su recipiente, dejando a Tanavast vulnerable a un ataque de Odium.

REPERCUSIONES

Los cantores de todo Roshar, incapaces de luchar o defenderse por sí mismos, fueron privados de forma. Se les conoció como parshmenios y, durante generaciones, los humanos los explotaron y esclavizaron.

Odium creía que había matado a Tanavast, pero un remanente del alma de Tanavast que contenía sus recuerdos escapó en el último momento. Este pedazo se convirtió en parte del Padre Tormenta. El poder de Honor continuó siendo Investido en Roshar durante las altas tormentas, pero las acciones de Tanavast pusieron fin a los Caballeros Radiantes.

FALSA HISTORIA

El vorinismo considera que la Falsa Desolación es un acontecimiento pseudohistórico, e insiste en que ningún Portador del Vacío sobrevivió a la Última Desolación.

EL DÍA DE LA TRAICIÓN

Cuando Tanavast fue abandonado por Honor, tocó las mentes de los Caballeros Radiantes. En un trágico y equivocado intento de darles una última advertencia, compartió una visión del futuro, en la que los Caballeros Radiantes destruían Roshar con sus potencias.

CONSECUENCIAS

Para evitar que Roshar corriera la misma suerte que Ashyn, los Caballeros Radiantes y sus spren acordaron que debían romper sus juramentos. Todos los Radiantes abandonaron su hoja y su armadura, matando de forma inesperada a sus spren vinculados. Solo una orden no participó: los Rompedores del Cielo, que se retiraron para asegurarse de que los demás Radiantes no volvieran a resurgir jamás.

Tras el incidente, reinó el caos. Los humanos se mataron entre sí para hacerse con los spren muertos que habían quedado como hojas esquirladas y armaduras esquirladas. En todo Roshar, la gente estaba conmocionada y enfurecida por la aparente traición de los Radiantes.

Las sociedades de spren de Shadesmar se vieron aún más afectadas por el incumplimiento de estos juramentos. La muerte de tantos spren fue considerada un genocidio. Los “ojomuertos” vagaban por Shadesmar sin rumbo, en un trágico paralelismo con las almas cautivas de los cantores de Roshar. Los spren inteligentes que quedaban hicieron todo lo posible por recuperar su cultura y su población, y guardaron un profundo resentimiento hacia los humanos.

HISTORIA FALSA

Hasta hace poco, se creía que los Caballeros Radiantes dieron la espalda al resto de la humanidad durante la Traición. Los spren sapientes supervivientes también dieron por sentado que los Radiantes traicionaron a sus spren vinculados, sin saber que spren y Radiantes tomaron la decisión conjuntamente.

LA ERA DE LA SOLEDAD

La Era de la Soledad comenzó realmente con la Última Desolación, cuando Taln fue abandonado en Braize como Portador de las Agonías. Abarca los dos mil años anteriores a la Falsa Desolación y más de dos mil años desde entonces. Sin embargo, los eruditos vorin no reconocen la Falsa Desolación, por lo que este término se ha convertido en una abreviatura de la “era moderna” posterior a la Traición. Era una época en la que los cantores carecían de forma y los humanos ya no eran Radiantes. Los humanos seguían luchando entre sí en un estado de guerra casi permanente, y las maquinaciones de Odium allanaron el camino para su regreso al poder.



LA CAÍDA DE LOS REINOS Y DE HONOR

A raíz de la Traición, Roshar cambió para siempre. Los Reinos Plateados quedaron aislados y se derrumbaron, ya que las Puertas Juradas de Urithiru dejaron de unirlos y ya no contaban con el apoyo de los Caballeros Radiantes. Alezela se dividió en principados.

Durante los siguientes dos mil años, los humanos olvidaron que los cantores habían sido un pueblo con su propia civilización e historia. En todo Roshar, las sociedades humanas esclavizaron a los parshmenios en lugar de cuidar de ellos.

Los portadores de esquirlada ascendieron al poder, creando trastornos en la sociedad humana. Esto condujo directamente a la división de las artes “masculinas” y “femeninas” en las naciones vorin, ya que los hombres intentaban mantener las hojas y las armaduras esquirladas fuera del alcance de las mujeres, mientras que las mujeres, a su vez, afirmaban detentar el derecho a la alfabetización.

EL ASCENSO DE LA HIEROCRACIA

Durante la Era de la Soledad, la Iglesia vorin intentó unificar todo Roshar bajo una teocracia guiada por los fervorosos. En el apogeo del poder de esta Hierocracia, la Iglesia había conquistado la mayor parte de Roshar oriental, con la intención de extender su influencia hacia el oeste.

Para legitimar su gobierno, pero ofuscando el vorinismo ante el pueblo llano, los fervorosos afirmaban recibir visiones del Todopoderoso. También manipularon los registros históricos, tratando de eliminar las pruebas y el conocimiento de los Caballeros Radiantes, la Traición, Urithiru e incluso la existencia de Shadesmar. La versión revisada de la historia de la Iglesia vorin se convirtió en conocimiento común.

LA GUERRA DE LA PÉRDIDA

Para combatir a la Hierocracia, un hombre llamado Sadees, más conocido como el Hacedor de Soles, unió los principados de Alezkar y libró la Guerra de la Pérdida contra la Iglesia vorin. Debilitada por su creciente tamaño, la Hierocracia cayó derrotada ante el Hacedor de Soles. A raíz de esto, la Iglesia vorin se descentralizó y Alezkar tomó medidas para evitar que volviera a obtener tanto poder.

EL LEGADO DEL HACEDOR DE SOLES

Tras derrotar a la Hierocracia, el Hacedor de Soles se coronó a sí mismo rey de Alezkar y trató de conquistar Roshar él mismo, un sueño que fracasó con su repentina muerte. Su imperio no duró mucho, ya que sus diez hijos lo dividieron en principados y se enfrentaron entre sí.

Casi cinco siglos después, Gavilar Kholin se inspiró en el legado del Hacedor de Soles y unió los principados alezi bajo su gobierno con la ayuda de su hermano Dalinar Kholin y su íntimo amigo Torol Sadeas.



SOLDADOS ALEZI Y OYENTES SE ENFRENTAN EN LAS LLANURAS QUEBRADAS.

HISTORIA MODERNA

Si bien las secciones anteriores de este capítulo contienen revelaciones de la historia antigua de Roshar, las secciones restantes resumen los acontecimientos que afectan directamente a los protagonistas de *El Archivo de las Tormentas*. Dado que estas secciones contienen elementos importantes de la trama y de los arcos de los personajes, es posible que los lectores quieran evitar el resto de este capítulo si están leyendo las novelas por primera vez.

LA GUERRA DE LA VENGANZA

El cambio de era estuvo marcado por un conflicto conocido como la Guerra de la Venganza, librada entre los oyentes y Alezkar.

LOS PARSHENDI

Después de que Gavilar Kholin fuera coronado rey del Alezkar reunificado, él y su hermano se encontraron con un grupo de oyentes durante una expedición al sur de las Llanuras Quebradas. Al no conocer la historia de los oyentes y los cantores esclavizados, los alezi los llamaron parshendi, que se traduce como “parshmenios que saben pensar”.

Gavilar estableció relaciones diplomáticas con los oyentes y les invitó a Kholinar para celebrar una fiesta con la intención de firmar un tratado entre sus dos pueblos. La mayoría dio por sentado que se trataba de una estratagema para reclamar las Esquirlas de los oyentes. En realidad, Gavilar era

miembro de los misteriosos Hijos de Honor y quería incitar a una Desolación para traer de vuelta a los Heraldos.

En la noche de la fiesta, Gavilar comunicó a los oyentes que tenía la intención de traer de vuelta a sus “dioses”, los Fusionados, esperando que los oyentes estuvieran satisfechos. No sabía que sus antepasados habían abandonado intencionadamente a los Fusionados.

EL ASESINATO

Decididos a evitar el regreso de los Fusionados, los Cinco, el consejo dirigente de los oyentes, decidieron asesinar a Gavilar durante su festín. Para llevar a cabo la hazaña, recurrieron a Szeth, un shin Sinverdad que empuñaba una hoja de Honor.

La noche de la fiesta, en medio de una compleja red de intrigas, Szeth consiguió asesinar al rey Gavilar Kholin. Debido a su atuendo, los alezi lo llamaron el Asesino de Blanco.

Tres miembros de los Cinco hablaron en nombre de los oyentes y asumieron la responsabilidad del asesinato. Posteriormente fueron ahorcados. En el funeral de Gavilar, su hijo Elhokar, el nuevo rey, y los diez altos príncipes alezi juraron el Pacto de la Venganza, declarando la guerra a los oyentes para vengar el asesinato de Gavilar.

GUERRA EN LAS LLANURAS QUEBRADAS

Empeñados en la guerra, los altos príncipes condujeron a sus ejércitos a las Llanuras Quebradas, estableciendo cada uno un campamento de guerra en uno de los diez cráteres situados a lo largo del borde de sotavento de la región. Mientras tanto, los oyentes se establecieron en una ciudad en ruinas en el centro de las Llanuras Quebradas, a la que llamaron Narak.

Debido al terreno de las Llanuras Quebradas, las altas tormentas imposibilitaron un asalto importante a los oyentes. En su lugar, los altos príncipes les sitiaron, con la esperanza de que la inanición motivara a su enemigo a enfrentarse directamente contra ellos.

GEMAS CORAZÓN

No mucho tiempo después del inicio del asedio, los alezi descubrieron el valor de los abismoides. Estos grancaparazones tenían enormes gemas corazón que eran un recurso valioso para el moldeado de almas, proporcionando a los ejércitos alezi los alimentos y materiales que necesitaban. Sin embargo, los oyentes también utilizaban estas gemas corazón para sus cultivos. Los altos príncipes y los oyentes competían por llegar a cada abismoide que pupaba, ya fuera extrayendo la gema corazón antes de que llegara el otro ejército o trabando batalla.

Con el tiempo, la unidad del ejército alezi se acabó desmoronando cuando los altos príncipes comenzaron a competir entre ellos para alcanzar las gemas corazón antes que los demás. En poco tiempo, el deseo de competir y de riquezas los distrajo del Pacto de la Venganza.

LA BATALLA DE LA TORRE

En un intento por unificar a los altos príncipes, Dalinar Kholin se coordinó con el alto príncipe Torol Sadeas intentando derrotar a los oyentes en la meseta de la Torre, aunque ese campo de batalla favorecía al ejército oyente. En lugar de cooperar como estaba planeado, Sadeas y sus hombres abandonaron al ejército de Dalinar en la Torre, condenándolo a la muerte.

Dalinar, su hijo Adolin y sus soldados sobrevivieron solo gracias a la intervención de Kaladin Bendito por la Tormenta y los hombres del Puente Cuatro (ver “Kaladin y el Puente Cuatro” en el capítulo 5). Tras la traición de Sadeas, Dalinar intensificó su compromiso de unir a los altos príncipes y cumplir el Pacto de la Venganza. Con ese fin, obligó al rey Elhokar a nombrarlo alto príncipe de la guerra. Dalinar también se enfrentó a Sadeas e intercambió su hoja esquirlada por los 2.600 miembros esclavizados de las cuadrillas de puentes de Sadeas, incluidos Kaladin y el Puente Cuatro.

FORMA TORMENTA

Mientras los ejércitos alezi estaban inmersos en tensiones políticas y discordia, a los oyentes no les iba mucho mejor. El largo conflicto había pasado factura a los oyentes y su número se había reducido. Eshonai, su general y portadora de esquirlada, trató de poner fin a la guerra de una vez por todas y organizó una reunión diplomática con Dalinar.

Sin embargo, Venli, una erudita oyente y hermana de Eshonai, tenía otros planes. Años antes, cuando Gavilar conoció a los oyentes, Venli recibió una gema de la saltamundos Axindweth que contenía un vacíospren llamado Ulim. Aprovechándose de la naturaleza ambiciosa y celosa de Venli, Ulim la convenció para que manipulase a los oyentes.

Venli fingió estar investigando una forma de mediación, pero en realidad estaba capturando tormentaspren. Unos días antes de la reunión programada con Dalinar, trató de persuadir a los oyentes para que adoptaran una forma de poder perdida desde hacía mucho tiempo: la forma tormenta. A pesar de la resistencia inicial, los oyentes acabaron aceptando, conscientes de que acabarían perdiendo la guerra con los alezi.

Eshonai se ofreció voluntaria para ser la primera en adoptar la forma tormenta. Influenciada por el tormentaspren del interior de su gema corazón, Eshonai se hizo cargo de los oyentes de forma tiránica, los empujó a adoptar la forma tormenta y socavó sus propias conversaciones de paz.

Un pequeño grupo de oyentes se negó a adoptar la forma tormenta. Huyendo de la amenaza de ejecución, estos disidentes escaparon hacia el este a través de los abismos junto con Jaxlim, la madre de Venli.

OLEADAS DE CAMBIO

Los continuos problemas en las Llanuras Quebradas no fueron los únicos acontecimientos importantes que ocurrieron en Roshar. La princesa Jasnah Kholin fue aparentemente asesinada por los Sangre Espectral, pero, en realidad, escapó a Shadesmar utilizando la potencia de la Transportación.

Por todo el continente, unos pocos y valientes spren Radiantes, conscientes de la catástrofe que se avecinaba, cruzaron al Reino Físico y empezaron a formar vínculos Nahel, creando nuevos potenciadores.

El Herald Talenel llegó a Kholinar, habiendo regresado a Roshar sin quebrarse a las torturas. Intentó advertir de la Desolación que se avecinaba, pero fue tachado de loco.

El rey Taravangian de Kharbranth, creador del Diagrama, un plan brutal y críptico para unir a la humanidad, asesinó a los líderes mundiales rosharianos a través del Asesino de Blanco. Esto desencadenó la guerra civil en Jah Keved, lo que provocó que Taravangian se convirtiera también en rey de esa nación.

Estos acontecimientos sacudieron los cimientos de Roshar, precursores del conflicto que pronto sumiría al continente en un caos aún mayor.

LA BATALLA DE NARAK

En respuesta al fracaso de las conversaciones de paz, Dalinar y otros tres altos príncipes alezi unieron sus fuerzas para asaltar Narak, el cuartel general de los oyentes en el centro de las Llanuras Quebradas. Los ejércitos alezi iban acompañados por Shallan Davar, la pupila de Jasnah Kholin. Buscaba una Puerta Jurada que, según especulaba, estaba en Narak y podía transportarlos a la legendaria ciudad de Urithiru.

Cuando los ejércitos alezi llegaron a Narak, entraron en batalla contra el de los oyentes en forma tormenta. Durante la escaramuza, Shallan descubrió la Puerta Jurada. Por su parte, Adolin Kholin, el hijo de Dalinar, derrotó a Eshonai en combate, empujándola a un abismo donde más tarde se ahogaría.

LA TORMENTA ETERNA

A pesar de que los alezi salieron triunfantes de la batalla, los oyentes en forma tormenta lograron invocar la tormenta eterna, una nueva tormenta de Odium que viaja en sentido contrario a través del continente. Cuando la tormenta eterna comenzó a moverse, el Padre Tormenta también convocó una alta tormenta imprevista, con la esperanza de destrozar a todos los involucrados en esta debacle y empezar de cero. Las dos tormentas chocaron sobre Narak, diezmando las fuerzas alezi. Kaladin Bendito por la Tormenta, el líder del Puente Cuatro, se enfrentó al Asesino de Blanco en el cielo

KALADIN Y SZETH EN EL CIELO, SOBRE LA BATALLA



sobre las tormentas. Aunque las tormentas enfrentadas se cobraron la vida de Szeth, el Herald Nale devolvió más tarde la vida al asesino y le entregó la espada Sangre Nocturna.

Los restos del ejército alezi lograron huir de Narak cuando Shallan activó la Puerta Jurada, transportando a los supervivientes a la ciudad torre de Urithiru.

CRONOLOGÍA DE ROSHAR Y NARRACIÓN DE HISTORIAS

Elegir cuándo ambientar tu campaña roshariana es una decisión importante. Los acontecimientos descritos en las cinco primeras novelas de *El Archivo de las Tormentas* abarcan el final de la Era de la Soledad (en *El camino de los reyes y Palabras radiantes*) y la llegada de la Verdadera Desolación (*Juramentada*, *El ritmo de la guerra* y *Viento y verdad*). Considera qué época es el mejor punto de partida para tu campaña, ya que el mundo de Roshar cambia drásticamente cuando comienza la Verdadera Desolación.

El final de la Era de la Soledad proporciona un telón de fondo para historias más personales, especialmente las relacionadas con la identidad propia y la curación personal. Las consecuencias de gran alcance de la Verdadera Desolación brindan oportunidades heroicas con intereses globales. Si tu grupo está interesado en una historia más larga, seguir una narrativa que haga la transición de la Era de la Soledad a la Verdadera Desolación podría dar a los personajes la oportunidad de formar parte del regreso de los Caballeros Radiantes. En el año de agitación que siguió a *Juramentada* podrían tener lugar campañas enteras.

Alternativamente, podrías establecer una campaña en algún momento de la historia de Roshar, como durante la Falsa Desolación. Las novelas hacen referencia a, y a veces representan, acontecimientos de épocas anteriores, pero muchos detalles, como fechas, conceptos y sucesos específicos, aún no se han explorado en profundidad. Si a vuestro grupo no le importa jugar con menos detalles canónicos, una ambientación como esta permite una considerable libertad creativa.



“Esto provocará el caos — susurró Szeth—. Luchas internas. Guerra. Confusión y dolor como el mundo rara vez ha conocido”.

LA VERDADERA DESOLACIÓN

Tras la llegada de la tormenta eterna, el mundo entró en una época de guerra global que marcó el comienzo de la era de la Verdadera Desolación.

UN MUNDO EN GUERRA

Tras la Batalla de Narak, la tormenta eterna arrasó Roshar y, al mismo tiempo, devolvió la Identidad y la Conexión al alma de todos los cantores esclavizados del continente. Además, esta tormenta de Odium hizo que los Portadores del Vacío regresaran a Roshar. Los Fusionados poseyeron los cuerpos de todos los cantores en forma tormenta supervivientes, excepto el de Venli, a quien Odium perdonó por ser la “Última Oyente”. Los vacíospreen reunieron a los cantores recién despertados y los condujeron hasta los Fusionados para incorporarse al ejército de Odium.

La tormenta eterna, que viajaba en dirección opuesta a la alta tormenta, sumió a Roshar en el caos. En medio de esta confusión, las abrumadoras fuerzas de Odium se apoderaron de Alezkar, que se convirtió en territorio ocupado cuando los Portadores del Vacío avanzaron hacia Kholinar.

MONARCAS Y RADIANTES

Con el comienzo de una nueva era, la Verdadera Desolación, los refugiados alezi de las Llanuras Quebradas se asentaron en Urithiru, el antiguo hogar de los Caballeros Radiantes. Dalinar Kholin se vinculó al Padre Tormenta, convirtiéndose en Forjador de Vínculos, y refundó oficialmente los Caballeros Radiantes.

Después, Dalinar intentó crear una alianza de los principales líderes mundiales, con el objetivo de conseguir aliados en la lucha contra Odium y obtener el control de más Puertas Juradas. Sus propuestas iniciales fueron rechazadas por todos, excepto por Taravangian, ahora rey de Kharbranth y Jah Keved. Taravangian aceptó esta alianza para manipular a Dalinar, conspirando para unir a todos los humanos bajo su control de acuerdo con el Diagrama.

OCUPACIÓN DE URITHIRU

Los nuevos habitantes de Urithiru fueron descubriendo lentamente sus secretos. Uno de esos descubrimientos fue la presencia de la Deshecha Re-Shephir (ver “Los Deshechos” en el capítulo 3). Shallan, una Tejedora de Luz, la amenazó con el apoyo de Adolín y el Puente Cuatro. Finalmente, Shallan consiguió expulsar a Re-Shephir de la torre, liberando Urithiru de la influencia de la Deshecha.

En el sótano que había ocupado Re-Shephir, Renarin, el hijo menor de Dalinar, descubrió un archivo de gemas que contenía registros dejados por las antiguas órdenes de Caballeros Radiantes.

Poco después, Jasnah regresó inesperadamente con su familia y aliados, tras haber escapado de Shadesmar.

COALICIÓN DE MONARCAS

A pesar de los contratiempos iniciales, Dalinar persistió en tender la mano a otros líderes rosharianos. Usando sus nuevas habilidades como Forjador de Vínculos, logró convencer tanto a la reina Fen Rnamdi de Thaylenah como al Aqasix Supremo Yanagawn de Azir para que se unieran a su alianza, formando así finalmente la base de su coalición de monarcas.

PUERTAS JURADAS Y EJÉRCITOS

Aunque muchos de los destinatarios de las propuestas de Dalinar lo ignoraron o simplemente se negaron a unirse a la coalición de monarcas, la nación de Iri respondió que había decidido unirse a los Portadores del Vacío.

La coalición de Dalinar inicialmente trató de reforzar Jah Keved en previsión de una invasión, pero finalmente se dieron cuenta de que el verdadero objetivo del enemigo era Ciudad Thaylen. Al mismo tiempo, Elhokar se dispuso a salvar a su esposa e hijo, ya que Kholinar había quedado aislada en medio de la ocupación de Alezkar por parte de los Portadores del Vacío y las comunicaciones por vinculacaña no funcionaban.

LA CAÍDA DE KHOLINAR

Cerca del final de la Guerra de la Venganza, Kholinar, la capital de Alezkar, se sumió en disturbios cuando la reina Aesudan ejecutó a una fervorosa después de acusarla de negligencia y libertinaje.

Un pequeño equipo de asalto, liderado por Elhokar, partió de Urithiru para investigar Kholinar y activar su Puerta Jurada. Cuando llegaron, encontraron la ciudad sitiada por los Portadores del Vacío, con vacíospre y Fusionados destruyendo deliberadamente las vinculacañas de la ciudad.

Dos Deshechos: Sja-anat y Ashertmarn, habían ejercido su influencia sobre la ciudad. Un tercero, Yelig-nar, fue vinculado por Aesudan, aunque su poder la consumió después de que el equipo de asalto se enfrentara a ella. A pesar de los esfuerzos del equipo de asalto por tomar el palacio, los Fusionados irrumpieron en la ciudad, Elhokar fue asesinado y Kholinar cayó en manos de los Portadores del Vacío.

DALINAR CONVOCA UNA PERPENDICULARIDAD DURANTE LA BATALLA DE LA EXPLANADA THAYLEÑA.



LA BATALLA DE LA EXPLANADA THAYLEÑA

Mientras tanto, la coalición de monarcas estuvo a punto de disolverse. Taravangian orquestó la divulgación simultánea de terribles revelaciones sobre la historia de Roshar. Esto empujó a Azir a salir de la coalición, abandonando a las fuerzas alezi y thayleñas en la defensa de la ciudad.

Con la llegada de la tormenta eterna, Odium desató la sed de sangre conocida como la Emoción, que en realidad era el Deshecho Nergaoul; esto hizo que las tropas alezi bajo el mando de Meridas Amaram se volvieran contra los ejércitos de su coalición.

En medio de la batalla, Odium intentó reclamar a Dalinar como su campeón, pero fracasó. Dalinar utilizó sus poderes de Forjador de Vínculos para unir los tres reinos (Físico, Cognitivo y Espiritual) y abrió la Perpendicularidad de Honor, proclamando: “Soy Unidad”. Esto infundió luz tormentosa en todas las gemas de la ciudad, fortaleció a los Caballeros Radiantes y permitió que llegaran refuerzos de Shadesmar.

Al ver esto, Odium huyó. Los Radiantes atraparon a Nergaoul en una gema perfecta y el ejército de los Portadores del Vacío fue derrotado en Ciudad Thaylen. Durante esta batalla, Venli juró el Primer Ideal, dando su primer paso para alejarse de la servidumbre a Odium.

UNA MIRADA HACIA ADELANTE

Como se señala en la introducción de este libro, la *Guía del mundo del Archivo de las Tormentas* usa el año siguiente a *Juramentada* como ambientación por defecto. Otros capítulos tratan sobre la Era de la Soledad y describen la vida justo después de la llegada de la tormenta eterna. Las secciones restantes de este capítulo son las únicas partes de esta guía que hacen referencia directa a los acontecimientos que tienen lugar en *El ritmo de la guerra y Viento y verdad*.



El ejército enemigo se lanzó a la carga contra la muralla. Sin pausa, sin un solo respiro. Odium seguiría arrojando fuerzas contra aquel muro el tiempo que hiciera falta hasta abrirse paso en Ciudad Thaylen.

UNA NUEVA NORMALIDAD

A pesar de los reveses anteriores, la coalición de monarcas volvió a unirse tras la Batalla de la Explanada Thayleña. Durante el año siguiente, los ejércitos de la coalición se familiarizaron mejor con la lucha contra los Fusionados y las fuerzas de Odium.

Los avances en la ciencia fabrial condujeron a la creación de una aeronave voladora, la coalición reconoció a Dalinar como rey de Urithiru y Jasnah fue posteriormente coronada reina de Alezkar. Su consorte era Hoid, un saltamundos que en Roshar se disfrazó como el bufón de lengua afilada llamado Sagaz.

Además, los Caballeros Radiantes rescataron a un famoso general herdaziano, el Visón, y aseguraron una alianza con Herdaz, llevándolos al seno de la coalición.

A continuación se emprendieron dos iniciativas: la coalición acordó presionar a Emul para que atacara a las fuerzas de Odium, y los habitantes de Urithiru organizaron una expedición a Shadesmar con la esperanza de convencer a los honorspren de que se vincularan a más Corredores del Viento.

OCUPACIÓN DE URITHIRU

Poco después de que los ejércitos de la coalición partieran hacia Emul, una Fusionada, Rabeniel, la Dama de los Deseos, dirigió una ofensiva sobre Urithiru y capturó la torre. Presionó a Navani Kholin, ya cautiva, para que la ayudara a estudiar la luz. Juntas, Navani y Rabeniel crearon la luz de guerra. También redescubrieron la anti-Investidura, en las formas de antiluz del vacío y antiluz tormentosa (ver “Ciencia y tecnología” en el capítulo 1).

Finalmente, las fuerzas de Odium fueron derrotadas en Urithiru gracias a los esfuerzos combinados de Kaladin Bendito por la Tormenta y una rebelión en las filas de los Portadores del Vacío, esta última emprendida por Venli y una Fusionada llamada Leshwi.

Rabeniel murió y Navani se vinculó al Hermano, el spren de Urithiru, convirtiéndose en otra Forjadora de Vínculos.

EXPEDICIÓN A SHADESMAR

En Shadesmar, la delegación de Urithiru llegó a Integridad Duradera, el bastión de los honorspren, que rechazaron inmediatamente a la delegación, así que, con la esperanza de hacerles cambiar de opinión, Adolin Kholin se ofreció a ser juzgado por la Traición.

El juicio reveló una división dentro de los honorspren: la generación anterior había instituido una política aislacionista, pero la más joven quería vincularse a los Radiantes y luchar contra Odium.

Los spren reunidos se sorprendieron cuando la ojo-muerto de la hoja esquilada de Adolin, la cultivacispren Mayalaran, revivió parcialmente a través del vínculo que

Adolin forjó con ella. Causó un gran revuelo cuando testificó que la Traición no fue una deserción, sino una decisión mutua entre los antiguos Caballeros Radiantes y sus spren. Esta revelación finalmente dio lugar a que se permitiera a la generación joven de honorspren vincularse a nuevos Radiantes.

LA BATALLA DE EMUL

Durante el avance de la coalición sobre Emul, Odium convenció a Taravangian de que volviera las fuerzas de Jah Keved en contra del resto del ejército. La coalición ya había previsto esta traición y lidió con ella limpiamente.

Bajo el mando experto del Visión, los ejércitos de la coalición obtuvieron una victoria en Emul. Odium se reunió con Dalinar bajo los términos que Sagaz ayudó a establecer y ambos acordaron un duelo de campeones. Si el campeón de Odium ganaba, reclamaría Roshar y tomaría a Dalinar como su general. Si Dalinar ganaba, Odium se vería obligado a retirarse durante otros mil años.

Poco después, Szeth mató a Taravangian en un ataque de ira. Sin embargo, antes de morir, Taravangian desenfundó a Sangre Nocturna y la usó para consumir al recipiente de Odium; con ello, Taravangian Ascendió y se convirtió en el nuevo recipiente de Odium.

DUELO DE CAMPEONES

A solo diez días del duelo de campeones, Dalinar decidió que necesitaba reclamar el poder de Honor para derrotar a Odium. Él y Navani entraron en el Reino Espiritual en busca de respuestas, acompañados por otros Radiantes: su nuera Shallan, su hijo Renarin y Rlain (el oyente miembro del Puente Cuatro). Les siguieron dos Sangre Espectral, Iyatil y Mraize, que esperaban que los Forjadores de Vínculos les condujeran a su objetivo: la prisión de Ba-Ado-Mishram.

La interferencia de los Sangre Espectral hizo fracasar la misión de Dalinar. Perdidos en el Reino Espiritual, Dalinar y Navani no pudieron prestar su ayuda a la coalición durante dos semanas cruciales.

ATAQUES POR SORPRESA

La coalición tenía la esperanza de que el tiempo hasta el duelo de campeones fuera tranquilo, pero Odium tenía otros planes. El contrato que firmó con Dalinar congelaría las fronteras en el momento del duelo, pero eso le dio a Odium diez días para reclamar todo lo que pudiera de Roshar.

Adolin descubrió esta traición durante la expedición a Shadesmar, cuando vio a las tropas de Odium moverse a través del Reino Cognitivo. Corrió en defensa de Azimir

ATAVIADA CON SU ARMADURA ESQUIRLADA, JASNA LUCHA CONTRA UN AUMENTADO ENEMIGO EN LA BATALLA DE EMUL.



mientras el líder de los Corredores del Viento, Sigzil, dirigía los esfuerzos en Narak y Jasnah se hacía cargo de Ciudad Thaylen. Los tres eran bastiones de poder para la coalición, y ahora sus fuerzas estaban divididas intentando defenderse de un ataque final abrumador.

VIAJES DE DESCUBRIMIENTO

Kaladin, el héroe que había conducido a la coalición a la victoria en batallas anteriores, tenía otra misión: viajar con Szeth a Shinovar y purgar a los shin de sus falsos líderes. Asesorado por Sagaz, Kaladin comprendió que su misión era proporcionar consejo emocional a Szeth y, posiblemente, incluso al propio Ishar. El Rompedor del Cielo y el Corredor del Viento volaron juntos a Shinovar, donde Szeth reclamó las hojas de Honor de los monasterios de los chamanes de piedra. Una sensación de profunda injusticia se apoderó de la nación y los portadores de Honor se convirtieron en sombras de lo que habían sido.

Al otro lado de Roshar, la Escultora de Voluntad Venli encontró a su pueblo perdido, los oyentes que rechazaron la forma tormenta. Se habían encontrado con unos

abismoides, con los que descubrieron que podían comunicarse. Thude escribió una canción para registrar este notable descubrimiento. Venli formó un grupo de nuevos Escultores de Voluntad, en colaboración con Fusionados como Leshwi, que habían dado la espalda a Odium. Viajaron juntos con los abismoides hacia la nueva batalla en Narak.

LECCIONES DE LA HISTORIA

Los Radiantes perdidos en el Reino Espiritual experimentaron una serie de visiones que transmitían la historia antigua y olvidada de Roshar. Dalinar descubrió por qué Tanavast se había debilitado con el tiempo y la terrible traición que lo quebró, pero también las consecuencias apocalípticas de esgrimir el poder de Honor.

Mientras Shallan vencía a sus mentores Sangre Espectral, Renarin y Rlain llegaron a comprender la historia de los cantores, llegando a la conclusión de que Ba-Ado-Mishram debía ser liberada.

KALADIN Y SZETH INVESTIGAN LA
CORRUPCIÓN EN SHINOVAR.



LA ÚLTIMA RESISTENCIA

Con el ingenio calculador de Taravangian, su nuevo recipiente, Odium obtuvo victorias a medida que las naciones de Roshar se rendían a sus fuerzas. Entre esas naciones se encontraban los aliados de la coalición, Emul, Tashikk y, a pesar de los esfuerzos de Jasnah Kholin, Thaylenah. Un ejército de cantores y Fusionados invadió la Puerta Jurada de Azimir y derrotó al ejército azishiano.

Unos pocos se mantuvieron firmes. Los Caballeros Radiantes, liderados por Sigzil, lograron mantener las Llanuras Quebradas hasta el último día. Venli y sus oyentes, que habían llegado a un acuerdo secreto con Jasnah, cambiaron de bando y mantuvieron Narak para ellos. El emperador Yanagawn, con la ayuda de Adolin Kholin y diez spren ojomuertos, logró recuperar su salón del trono y conservar Azir para la coalición.

En Shinovar, Kaladin y Szeth se enfrentaron a Nale y luego a Ishar. Szeth juró el Quinto Ideal de los Rompedores del Cielo y blandió a Sangre Nocturna para derrotar a los portadores de Honor que eran “Fusionados humanos” de Ishar. Kaladin estableció un nuevo vínculo con el vientos-pren primigenio de Roshar y ayudó a ambos Heraldos a enfrentarse a los delirios que los afligían.

EL DUELO DE CAMPEONES

Cuando llegó el duelo de campeones, Odium reveló a su campeón, Gavinor, el sobrino de cinco años de Dalinar, aunque ahora era mayor, ya que había pasado años en el Reino Espiritual entrenando bajo las órdenes de Odium. Dalinar, negándose a matar ni a un solo inocente para salvar su mundo, buscó otra solución. En el mismo momento, Renarin y Rlain liberaron a Mishram de su prisión en el Reino Espiritual. El poder de Honor, que había rehuído a los humanos durante milenios debido a la traición de Tanavast, regresó a Dalinar.

Como nuevo recipiente de Honor, Dalinar se sintió abrumado por su Intención. Honor exigía enfrentarse directamente a Odium, incluso si eso significaba la aniquilación mutua. Las montañas temblaron y se agrietaron cuando Taravangian y Dalinar canalizaron el poder de Odium y Honor.

No obstante, Dalinar no solo había aprendido de su vida de violencia y redención, sino también de su tiempo en el Reino Espiritual, donde vio los errores que cometió Tanavast al tratar de reconciliar su propia humanidad con el poder divino de una Esquirla. Dalinar rechazó ese poder, renunciando a sus juramentos y rompiendo todos los contratos entre Honor y Odium.

La táctica de Dalinar se basaba en comprender a su enemigo y la naturaleza del poder. Tal y como predijo, Taravangian reclamó para sí el poder desatado de Honor.

Al combinar el poder de las dos Esquirlas, Taravangian se convirtió en Represalia, el ser más poderoso del Cosmere. Represalia se regocijó, pero el plan de Dalinar había funcionado: las demás Esquirlas de todo el Cosmere centraron su atención en Represalia, decididas a detenerla.

Con su último aliento, mientras una tempestad lo asaltaba, Dalinar envió amor y coraje a aquellos con los que tenía una Conexión más cercana.

LA NOCHE DE LAS PENAS

Taravangian se dio cuenta rápidamente de que su victoria no era tan completa como parecía. Se dispuso a destruir a Gavinor, pero descubrió que el odio de Odium estaba retenido por los principios de Honor. Había esperado tener siglos para construir un ejército en Roshar antes de llevar la guerra al Cosmere, pero, como Represalia, no podía evitar que otras Esquirlas se dieran cuenta de su presencia. El flujo del tiempo en Roshar se ralentizó, distorsionado por las enormes energías desatadas en el nacimiento de Represalia. Durante la siguiente década de Roshar, el resto del Cosmere tendría unos ochenta años en los que prepararse para la guerra.

Aun así, Taravangian había ganado aquella batalla y Represalia reinaba en Roshar. Con el Padre Tormenta destruido, la tormenta eterna no encontraba oposición en las altas tormentas. Los Caballeros Radiantes supervivientes ahora estarían sin luz tormentosa. Solo Azir, Urithiru y unas pocas mesetas de las Llanuras Quebradas habían escapado de los ejércitos de los Portadores del Vacío. Cultivación huyó de Roshar y su perpendicularidad se cerró. Lo peor de todo fue que Represalia reclamó al naciente spren del Espina Negra, formado por el terror colectivo de la gente de todo Roshar, que había pensado en el joven Dalinar como algo parecido a una terrible fuerza de la naturaleza. El propio Dalinar estaba fuera del alcance de Represalia, pero esta versión suya sería un general leal para conducir los ejércitos de Represalia a las estrellas.

La esperanza sigue viva a pesar de estos tiempos oscuros. Los hijos de Dalinar y Navani han sobrevivido. Rlain y Venli han demostrado que los cantores y los humanos pueden permanecer unidos. Ba-Ado-Mishram es libre. Urithiru sigue siendo un bastión de los Radiantes. Y en Shinovar, Kaladin dio su siguiente paso, convirtiéndose en un nuevo Herald.

QUÉ VIENE A CONTINUACIÓN

El *Manual del Archivo de las Tormentas* y la *Guía del mundo del Archivo de las Tormentas* abarcan los cinco primeros libros de *El Archivo de las Tormentas*, pero no revelan las historias que se pueden contar en un mundo en el que la luz tormentosa escasea. A medida que se escriban nuevas novelas, el JDR del Cosmere crecerá para incorporar más opciones de personaje y trasfondo.

Hasta entonces, el final de la Era de la Soledad y el año que conduce a la Verdadera Desolación son una ambientación llena de posibilidades para la narración. Las campañas también pueden extenderse al Cosmere más amplio con la ayuda de otros títulos del JDR del Cosmere, como el *Manual de Nacidos de la bruma* y otros suplementos que se publicarán digitalmente. A medida que se acerca la Noche de las Penas, ¿tus personajes se quedarán para defender Roshar? ¿O se adentrarán en Shadesmar y encontrarán todo un universo de aventuras?



ALIADOS Y ORGANIZACIONES

LA ERA DE LA SOLEDAD Y LA VERDADERA DESOLACIÓN están marcadas por figuras clave que tiran de los hilos del destino en diferentes direcciones, sumiendo a Roshar en el caos. Sin embargo, a pesar de la importancia de estos poderosos seres para el futuro de Roshar, la narrativa de la serie *El Archivo de las Tormentas* afirma continuamente la necesidad de unidad, cooperación y conexión. Estos temas están presentes en todas partes: en el corazón del Puente Cuatro, en los ritmos compartidos de la sociedad de los cantores, en los vínculos entre potenciadores y spren, en la formación de los heroicos Caballeros Radiantes y en muchos otros lugares.

En este mundo, ser un héroe significa confiar en los demás y en uno mismo, crecer junto a quienes también se esfuerzan en hacer lo mismo. Este capítulo analiza a las principales figuras del escenario global de *El Archivo de las Tormentas*, explorando sus importantes logros y las conexiones que ofrecen a los personajes jugadores. El capítulo también presenta organizaciones a las que los personajes pueden unirse o con las que pueden entrar en conflicto, dependiendo de sus acciones e ideales.

CÓMO USAR ESTE CAPÍTULO

Independientemente de la forma que adopten los aliados y las organizaciones de tu campaña, confiar en ellos hará que Roshar cobre vida y se convierta en una ambientación coherente. Y, a medida que los personajes jugadores (PJs) consigan aliados y hagan enemigos en este conflicto global, también podrán convertirse en importantes nexos de unión. Los PJs pueden conectar con estas figuras y grupos de muchas maneras. Pueden obtener el patrocinio o la mentoría de individuos u organizaciones, buscar aliados para resolver problemas o combatir una amenaza, vincularse con amigos a través de la adversidad o integrar estas figuras en su historia personal o aspiraciones futuras.

La sección “Metas y recompensas” de cada entrada ofrece una visión general de los beneficios de aliarse y apoyar a esa persona u organización. Además, estas entradas hablan de su historia, logros, especialidades y áreas de control, proporcionando detalles que te ayudarán a conectarlas con tu narrativa.

CONEXIONES DE LOS PERSONAJES

Esta sección proporciona algunas pautas para utilizar organizaciones e individuos canónicos que ayuden a los PJs a formar un grupo cohesionado. Sin embargo, los jugadores pueden crear sus propias redes de nuevas conexiones que no se detallan en los libros. Roshar es un vasto escenario internacional, por lo que los PJs pueden encontrar aliados inverosímiles y enemigos peligrosos en cualquier lugar.

PATROCINADORES Y MENTORES

Los personajes canónicos pueden apoyar a los PJs tanto en persona como a distancia. Los hombres del puente podrían ser defendidos por Kaladin o ascendidos a soldados por Dalinar. Las eruditas podrían recibir ayuda de Shallan o Jasnah, y los artífabrianos apoyo económico y supervisión de Navani.

La directora de juego (DJ) puede incluir a cualquiera de estas personas como personajes no jugadores (PNJs), pero los jugadores y la DJ también tienen la opción de vincularlos directamente a las reglas para los patrocinadores y mentores; consulta el capítulo 8 del *Manual del Archivo de las Tormentas* para saber cómo usar las comodidades de los patrocinadores y recompensas similares. Un potenciador canónico de una orden puede ser mentor y enseñar a un potenciador novato: Kaladin, de los Corredores del Viento; Shallan, de los Tejedores de Luz; Renarin, de los Vigilantes de la Verdad; etcétera. Y si un PJ está interesado en convertirse en potenciador pero todavía no se ha vinculado con un spren, puede tener a un Caballero Radiante como patrocinador y convertirse en escudero de esa orden, obteniendo un acceso anticipado al poder de sus potencias mientras está cerca (como se explica en el capítulo 8 del *Manual del Archivo de las Tormentas*).

EN BUSCA DE ALIADOS

Los personajes que se encuentren en una situación desesperada es posible que necesiten ayuda, que podrán recibir de muchas maneras. Si investigan un misterio, pueden acudir a Jasnah Kholin o caer en las tentadoras y enigmáticas garras del Diagrama, que afirma poder ver su futuro. Los PJs que necesiten ayuda militar pueden acudir a Dalinar Kholin, al Puente Cuatro, a los Caballeros Radiantes o a cualquier otro grupo, según sus necesidades.

*Sizzil, Renarin, Jasnah y
Rlain en Urithiru.*

VÍNCULOS SURGIDOS DE LA ADVERSIDAD

La adversidad une a los desconocidos. Esto puede suceder de forma evidente, como en la Guerra de la Venganza o la Verdadera Desolación, pero también puede ocurrir con cualquier aliado u organización. Las cuadrillas de puentes pueden sufrir y vincularse con el Puente Cuatro, y los potenciadores pueden luchar junto a los Caballeros Radiantes y recibir su ayuda. Pero, ¿qué ocurre con los personajes que pueden vislumbrar el futuro o los que han perdido a muchos seres queridos? Personajes como Renarin y Kaladin son aliados empáticos que pueden entender y ofrecer perspectivas únicas sobre los desafíos de un personaje jugador.

RECLUTAMIENTO

Cuando comienza la Verdadera Desolación, mucha gente importante empieza a buscar adeptos para sus causas. Es posible que Dalinar consiga potenciadores para sus Caballeros Radiantes, pero no es el único que busca aliados.

Las organizaciones de la segunda mitad de este capítulo (incluidas las fuerzas de Odium, el Diagrama, los Sangre Espectral, los Rompedores del Cielo, los Hijos de Honor y los cantamundos) son más dinámicas cuando se utilizan para reclutar a los PJs en sus planes o para enfrentarse a ellas activamente. Por ejemplo, si el Diagrama considera que los PJs son peligrosos para su causa, el grupo puede ser blanco de unos asesinos, mientras que los Sangre Espectral podrían intentar reclutar a PJs hábiles para sus filas.

Los PJs cantores pueden verse arrastrados en direcciones opuestas: Venli puede intentar alejarlos de los Portadores del Vacío, mientras que los Fusionados pueden intentar convencerlos para que se unan al bando de Odium en la guerra.

UN INSTANTE EN EL TIEMPO

Este capítulo incluye el trasfondo de varios de los personajes clave de *El Archivo de las Tormentas*. En consonancia con la ambientación general de este libro, resume cómo son estos personajes durante el año posterior a *Juramentada*. Para los acontecimientos de *El ritmo de la guerra* y *Viento y verdad*, consulta “La Verdadera Desolación” en el capítulo 4.

LA COALICIÓN DE MONARCAS

La coalición de monarcas es una alianza de naciones de Roshar que colabora para enfrentarse a Odium y los Portadores del Vacío tras la Verdadera Desolación. Fundada por Dalinar Kholin tras la Batalla de Narak, esta coalición incluye a Urithiru, Alezkar, Azir y sus estados miembros, Herdaz, Jah Keved, Kharbranth y Thaylenah. Urithiru es el cuartel general de la coalición.

DALINAR KHOLIN

El rey alezi de Urithiru, Dalinar Kholin, también es el líder de los Caballeros Radiantes. Es un Forjador de Vínculos del Tercer Ideal que tiene vinculado al Padre Tormenta.

En su juventud, Dalinar era un hombre muy diferente. Conocido como el Espina Negra, era un gran adicto a la Emoción y solo buscaba matar, lo que hacía que tuviera un inmenso orgullo y una reputación temible. En la actualidad, ha asumido la responsabilidad de sus malas acciones pasadas, convirtiéndose en un hombre de profundo honor que se esfuerza por dirigir Roshar con sabiduría. Su Llamada es ser un líder, su Gloria es la determinación y, aunque la Iglesia vorin lo ha excomulgado, nunca ha flaqueado en su deber ante Roshar.

UNA UNIÓN INESTABLE

El compromiso de Dalinar con el pueblo de Roshar lo condujo a formar la coalición de monarcas en un intento de unir a los humanos contra Odium. Convencer a los líderes de otras naciones resultó una tarea difícil, pero culminó en la primera reunión de monarcas. Además de Dalinar y Navani Kholin, entre los asistentes se encontraban líderes de Alezkar, Azir, Emul, Yezier, Tashikk, Thaylenah, Kharbranth y Nueva Natanan, así como guardias, escribas, intérpretes e invitados. La reunión degeneró en discusiones, pero los asistentes se calmaron cuando Dalinar prometió enviar tropas a Jah Keved.

Sin que Dalinar lo supiera, Taravangian, el dirigente de Jah Keved, estaba tratando de arrebatarle la coalición. Dalinar trató de movilizar tropas hacia el verdadero objetivo de las fuerzas de Odium, Ciudad Thaylen. Sin embargo, Taravangian reveló información impactante sobre la historia de Roshar, manipulando a los demás líderes para que dudara de las motivaciones de Dalinar. Eso hizo que los azishianos abandonaran la coalición, al igual que Jah Keved.

REFORMA DE LA COALICIÓN

A pesar de este contratiempo, Dalinar organizó con éxito las tropas alezi y ayudó a los thayleños a defender Ciudad Thaylen del ejército de Odium. Tras esta victoria, los azishianos se reincorporaron, aunque desconfiaban de Dalinar. Taravangian también regresó, todavía conspirando para tomar el control.

La coalición organizó una fructífera expedición a Akinah, reclamando nuevos moldeadores de almas. Mientras tanto, la investigación fabrial condujo a nuevos e impresionantes inventos, y la coalición dominó los mares del sur tras la victoria de la armada thayleña. Después de esta serie de éxitos, la coalición reconoció oficialmente a Dalinar como rey de Urithiru, con la condición de que renunciara a cualquier ambición de gobernarlos.

MIEMBROS ACTUALES

Tras la traición de Taravangian en la Batalla de la Explanada Thayleña, Kharbranth se declaró neutral y Jah Keved se puso del lado de Odium. Los miembros restantes de la coalición de Dalinar son Urithiru, Alezkar, Herdaz, Thaylenah y Azir y sus estados miembros. Sin embargo, Alezkar y Herdaz están ocupados por los Portadores del Vacío.

METAS Y RECOMPENSAS

Si utilizas la coalición de monarcas en tu campaña, los PJs individuales que completen objetivos en su nombre podrán conseguirla como patrocinadora y, con ello, obtener su beneficio.

METAS

La coalición puede proponer metas como las siguientes:

Reclutamiento para la coalición. Encuentra y recluta a un nuevo miembro significativo para la coalición. Podría ser una facción que aún no estuviera aliada o alguien con habilidades que la coalición necesitara.

Espiar a Odium. Descubre información clave sobre los movimientos y planes de las fuerzas de Odium en Roshar.

LAS NACIONES DE ROSHAR EN 1174:
FUERZAS DE ODIUM (DORADO),
COALICIÓN (AZUL/ROJO),
E INDEPENDIENTES (VERDE)



BENEFICIO: COALICIÓN DE MONARCAS

Además de ofrecer comodidades, la autoridad de la coalición también se extiende a ti. Cuando estés en una nación de la coalición, podrás invocar su patrocinio para obtener una ventaja en varias pruebas, como se indica en la tabla Ventajas de la coalición. Sin embargo, cuando invoques el nombre de la coalición, la DJ podrá gastar ✨ de esta prueba para introducir varios desafíos, ya que no todos los miembros piensan lo mismo sobre la coalición de Dalinar.

VENTAJAS DE LA COALICIÓN

Rango	Pruebas	Bonificación
1	Persuasión	Una ventaja
2	Intimidación, Persuasión	Una ventaja
3	Intimidación, Persuasión, Liderazgo	Dos ventajas
4 o más	Engaño, Intimidación, Persuasión, Liderazgo	Dos ventajas

JASNAH

Poquísimas personas se han dedicado tanto a la historia como Jasnah Kholin, la reina de Alezkar, una eminente erudita de su época y Nominadora de lo Otro de los Caballeros Radiantes. Hija de Gavilar y Navani Kholin, quedó marcada para siempre por el asesinato de su padre. En aquella noche oscura, se sumergió en Shadesmar, presencié cómo Szeth desafiaba la gravedad y asesinaba a Gavilar y descubrió que los oyentes querían la muerte de Gavilar debido a sus planes de resucitar a sus dioses.

A partir de entonces, priorizó su faceta de historiadora sobre la de integrante de la realeza, buscando información sobre el Asesino de Blanco y estableciendo paralelismos entre los oyentes y los Portadores del Vacío. Jasnah siempre había sido una erudita, pero ahora se arriesgaba a la herejía para descubrir la verdad sobre Roshar y sus propias habilidades como incipiente Radiante.



“La fuerza de una mujer no deberá residir en su papel, elija el que elija, sino en el poder para elegir ese papel”.

—JASNAH



JULIA MADDALINA

ERUDITA SIN PARANGÓN

Jasnah es veristitaliana, miembro de una orden de eruditos dedicados a reconstruir los hechos históricos sin sesgos ni interpretaciones erróneas. Las notas de Jasnah predijeron que los parshmenios eran Portadores del Vacío y que se acercaba la Desolación; más tarde, descubrió que, en realidad, los Portadores del Vacío originales eran los humanos. Su trabajo condujo al redescubrimiento de Urithiru y a mucha información sobre los Radiantes, y allanó el camino para que Shallan salvara a miles de personas el día de la Verdadera Desolación.

Como líder y erudita, Jasnah tiene sabiduría, pasión y sensibilidad. A menudo se muestra severa y a veces brusca, y debido a su ateísmo se ha ganado la antipatía de algunos y el ostracismo de otros, y la Iglesia vorin la ha tachado de hereje. Aunque es inflexible y segura de sí misma, no es tan testaruda como para creer que no puede equivocarse. Con su amplia red de eruditos, Jasnah es experta en desenterrar información cuando surgen preguntas o problemas.

CABALLERA RADIANTE

Jasnah es la única Nominadora de lo Otro conocida de Roshar, y fue la primera Radiante moderna en alcanzar el Cuarto Ideal. Su vínculo con el tintaspren Marfil le permite acceder a las potencias de Transformación y Transportación. Estas la capacitan para moldear almas con destreza sin utilizar un moldeador de almas, buscar información y transportarse a sí misma y a otros hacia y desde Shadesmar.

REINA DE ALEZKAR

Jasnah desafió la tradición vorin para convertirse en reina de Alezkar y gobernar por derecho propio, en lugar de hacerlo a través del matrimonio. Tras la muerte del rey Elhokar, fue elegida para el trono, ya que ni Dalinar ni Adolin Kholin querían ocuparlo.

Desde que se convirtió en reina, ha trabajado en estrecha colaboración con Dalinar y la coalición de monarcas para enfrentarse a las fuerzas de Odium. También ha roto tradiciones institucionalizadas en todo Alezkar, enfrentándose al sistema de castas y presionando para abolir la esclavitud.

RELACIÓN CON HOID

Tras el regreso de Jasnah de Shadesmar, ella y el saltamundos Hoid iniciaron una relación sentimental. Comparten una profunda admiración mutua por la inteligencia y la curiosidad del otro. Hoid también admira la cuidadosa paranoia de Jasnah, gracias a la cual ha evitado numerosos intentos de asesinato (Hoid se describe con más detalle en la sección “Cantamundos” al final de este capítulo).

EN ACCIÓN

Uno de los mayores puntos fuertes de Jasnah es que no está dispuesta a quedarse de brazos cruzados. Prefiere buscar experiencias, ampliar sus conocimientos y mejorar como persona. Aunque se ve ante todo como una erudita, se mete en situaciones peligrosas para entrenar sus habilidades como potenciadora y portadora de esquirlada.

En su mejor momento, Jasnah anima a los demás a dar lo mejor de sí mismos y a no aceptar nunca lo que parece ser cierto e inevitable. Su filosofía ha dado forma, sin duda, al futuro de Roshar.

METAS Y RECOMPENSAS

Si utilizas a Jasnah en tu campaña, los PJs individuales que completen metas para ella podrán tenerla como patrocinadora y, con ello, obtener su beneficio.

METAS

Jasnah puede proponer metas como las siguientes:

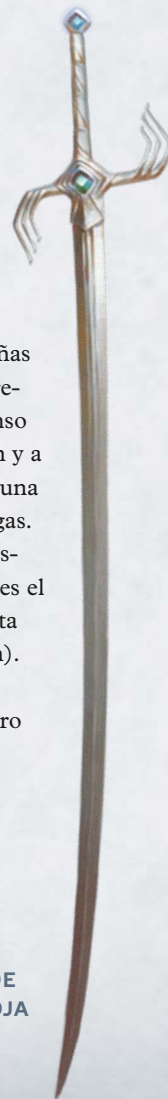
Investigación veristitaliana. Descubre un hecho histórico desconocido hasta ahora y preséntalo a la red de veristitalianos de Jasnah.

Derribar las instituciones alezi. Ayuda a fomentar la igualdad en Alezkar eliminando un vestigio de sus antiguas instituciones.

BENEFICIO: JASNAH

Además de ofrecer comodidades, Jasnah puede brindar acceso a una red de vinculacañas compuesta por eruditas expertas en todo lo relacionado con Roshar. Después de un descanso largo durante el cual puedes acceder a Jasnah y a su red a través de vinculacaña, puedes elegir una pericia cultural o de utilidad que aún no tengas. Obtienes temporalmente esa pericia hasta después de tu próximo descanso largo (si obtienes el talento Ilustración del camino de Erudito, esta pericia cuenta como otorgada por Ilustración).

Alternativamente, Jasnah puede aceptarte como escudero de los Nominadores de lo Otro en lugar de concederte el beneficio anterior. Sin embargo, es muy selectiva al elegir a sus escuderos.



MARFIL,
EL TINTASPREN DE
JASNAH, COMO HOJA
ESQUIRLADA

KALADIN Y EL PUENTE CUATRO

Kaladin Bendito por la Tormenta es un soldado alezi y un Corredor del Viento de los Caballeros Radiantes. Se ha vinculado a la honospren Sylphrena y ha jurado el Tercer Ideal. Muchas personas le admiran por su intenso deseo de proteger a los demás y por su liderazgo natural. Ha luchado contra la melancolía y la duda durante la mayor parte de su vida, y ha aplicado sus habilidades como sanador para tratar a otras personas que se enfrentan a sentimientos similares de desesperación.

CIRUJANO Y ESCLAVO

Kaladin es hijo de Lirin y Hesina y nació en el noroeste de Alezkar. Fue asistente de su padre, un cirujano, durante años, aunque su sueño era ser soldado.

Después de que su hermano menor Tien fuera reclutado, Kaladin se alistó en el ejército para protegerle, pero se sucedieron una serie de tragedias. Tien fue colocado en el frente como cebo y murió. A partir de entonces, Kaladin se dedicó a entrenarse para proteger a los demás. Salvó la vida del alto mariscal Meridas Amaram y, en el proceso, ganó una hoja y una armadura esquivadas de su enemigo, pero se negó a usarlas y se las dio a uno de sus hombres. Amaram codiciaba las esquivas y se las robó, encubriendo sus actos tendiéndole una emboscada y vendiéndole como esclavo.

EL PUENTE CUATRO

Casi un año después de ser esclavizado, Kaladin fue vendido al ejército del alto príncipe Sadeas. Allí, fue asignado al Puente Cuatro, la cuadrilla con la tasa de bajas más elevada. Kaladin se fue ganando la confianza de sus compañeros, los entrenó y estableció lazos con ellos, renovando la esperanza perdida de la cuadrilla.

Cuando dio prioridad a la seguridad de sus hombres por encima de ganar una batalla por Sadeas, le ataron en el exterior durante una alta tormenta para someterlo al juicio del Padre Tormenta. Contra todo pronóstico, sobrevivió y obtuvo la reverencia y lealtad de sus hombres.

A partir de entonces, “Puente Cuatro” se convirtió en un grito de guerra, un lugar para los oprimidos, una familia para los hombres enviados a morir. Incluso cuando Kaladin y sus hombres fueron liberados de la esclavitud y se convirtieron en soldados de Dalinar, Corredores del Viento y Caballeros Radiantes, la mayoría de ellos se aferraron a la lealtad que sentían por el Puente Cuatro y Kaladin, el hombre que los protegió cuando nadie más lo hizo.



*“Honor está muerto,
pero veré qué
puedo hacer”.*

—KALADIN



CUADRILLA DEL PUENTE

Entre los miembros originales más destacados del Puente Cuatro se encuentran Kaladin, Lunamor (también conocido como Roca), Moash, Teft, Cikatriz, Sigzil, Dabbid, Drehy, Hobber, Leyten, Lopen y Rlain (Teft, Roca y Moash ya no están en el Puente Cuatro).

Tras el traslado al campamento de guerra de Dalinar, la composición de la cuadrilla se ha ampliado con la incorporación del príncipe Renarin, Colot y varias mujeres, entre ellas Lyn, Kara y Laran. Lo más destacable es que los miembros del Puente Cuatro se han unido a los Caballeros Radiantes y ahora son Corredores del Viento.

IRA Y VENGANZA

La vida de Kaladin está marcada por la protección y la valentía, pero también por la amargura y los prejuicios. Ha sufrido a manos de muchos nobles y se aferra a una profunda desconfianza hacia los ojos claros. En consecuencia, cuando se convirtió en Caballero Radiante y sus ojos brillaron con luz azul, se despreció a sí mismo. Solo ha comenzado a superar este odio recientemente, en gran parte gracias a conocer a personas como Dalinar, Adolín y Shallan.

DESESPERACIÓN

Durante la mayor parte de su vida, Kaladin ha luchado contra sentimientos de abatimiento y desesperanza. Estos desafíos se intensifican cuando la luz del sol es escasa, como durante el Llanto. A Kaladin también le cuesta cargar con el peso de las altas expectativas de los demás; la duda le atormenta y cree que está condenado a sobrevivir mientras arruina todo lo que toca. Siente profundamente cada pérdida y solo recientemente ha comenzado a darse cuenta de que es imposible salvar a todo el mundo y que no es responsable de las muertes a su alrededor.



SÍMBOLO DEL PUENTE CUATRO

SYL

Más allá de la relación de Kaladin y Sylphrena como potenciador y spren, Syl es su guía y confidente, quizá incluso su mejor amiga. Se esfuerza por comprender conceptos como el dolor, la pena y la pérdida para poder empatizar con su querido amigo y apoyarlo en los momentos más oscuros.

METAS Y RECOMPENSAS

Si utilizas a Kaladin y al Puente Cuatro en tu campaña, los PJs individuales que completen metas para ellos podrán tenerlos como patrocinadores y, por lo tanto, obtener su beneficio.

METAS

Kaladin y el Puente Cuatro pueden proponer metas como las siguientes:

Construir puentes. Ayuda a un miembro del Puente Cuatro a restablecer el contacto con alguien de su vida antes de su paso por las cuadrillas de los puentes.

Encontrar escuderos. Los Corredores del Viento siempre están buscando escuderos dignos. Encuentra a alguien que encarne sus Ideales y reclútalo en las filas de la orden.

BENEFICIO: KALADIN Y EL PUENTE CUATRO

El Puente Cuatro no tiene acceso a las comodidades normales de un patrocinador. Sin embargo, si puedes ponerte en contacto con Urithiru, pueden enviar a un miembro de los Corredores del Viento para que lleve a tu grupo a través de Roshar. Este Corredor del Viento no os llevará a sabiendas hasta ningún tipo de peligro o territorio enemigo que requiera tiradas de Gravitación para llegar. La DJ decidirá cuánto tiempo se tarda en llegar y la ayuda recibida en función de las circunstancias actuales. La tabla Vuelos con los Corredores del Viento indica la frecuencia con la que puedes solicitar esta ayuda, en función de tu rango.

Alternativamente, uno de los miembros del Puente Cuatro puede aceptarte como escudero de los Corredores del Viento en lugar de concederte el beneficio anterior.

VUELOS CON LOS CORREDORES DEL VIENTO

Rango	Frecuencia
1	Una vez al mes
2	Una vez a la semana
3 o más	Sin límite

SHALLAN

Shallan Davar es una erudita veden y una Tejedora de Luz de los Caballeros Radiantes. Es ingeniosa, inteligente y valiente, y descubrió Urithiru, salvando a sus aliados durante el surgimiento de la tormenta eterna. Aunque ha tenido que enfrentarse a grandes adversidades, está aprendiendo a no dejarse asfixiar por su pasado y a caminar con valentía hacia el futuro.

PRIMEROS AÑOS DE VIDA

La infancia de Shallan estuvo marcada por la violencia. Su madre y un acólito Rompedor del Cielo descubrieron que la joven Shallan se había vinculado con una Críptica y había pronunciado Ideales. Ambos intentaron acabar con ella, pero Shallan los mató instintivamente con su hoja esquirrada. Tras la muerte de su madre, Shallan quiso olvidar y se apartó de su hoja esquirrada, lo que rompió el vínculo y convirtió a su Críptica en una ojomuerto.

El padre de Shallan se volvió frío y abusivo, y después de muchos años de violencia, Shallan también le mató.

El trauma de la infancia de Shallan influyó en gran parte de su vida, provocando una regresión en sus Ideales. Pasarían muchos años antes de que volviera a pronunciarlos.

PERSONALIDADES

Para hacer frente a situaciones precarias o aterradoras, Shallan desarrolla personalidades separadas en las que puede refugiarse. Estas identidades compartimentadas le ayudan a afrontar nuevos retos con los rasgos y conocimientos que mejor la apoyen y protejan. Utilizando sus capacidades como Tejedora de Luz para crear apariencias diferentes para cada una, ha confiado durante mucho tiempo en esas personalidades. Sin embargo, cada vez es más consciente de sí misma y no se refugia en sus personalidades con tanta frecuencia, utilizándolas más como una herramienta que como medio de escape desesperado. Las personalidades de Shallan incluyen las siguientes:

Velo. Velo protege a Shallan de sus peores recuerdos e interactúa con los Sangre Espectral, una organización en la que Shallan se vio envuelta mientras fingía ser aprendiz de una de sus integrantes (ver “Los Sangre Espectral” más adelante en este capítulo). Velo actúa como estafador y espía, lanzándose a planes atrevidos y peligrosos.

Radiante. Radiante permite a Shallan encajar en la imagen ideal de una Caballera Radiante. Es seria, disciplinada, considerada y, a diferencia de Shallan, le importa poco lo que los demás piensen de ella.

Sin forma. En lugar de ser una personalidad completa, Sin forma es más la personalidad que Shallan cree que debe ser, un mecanismo de defensa para distanciarse de la aversión que siente por sí misma. Velo está tratando de ayudar a Shallan a darse cuenta de que Sin forma es solo una parte de sí misma, una Shallan a la que no quiere enfrentarse después de las muertes que ha causado.



ESTUDIOS Y TALENTO ARTÍSTICO

Shallan es una erudita entusiasta que muestra un gran interés por el mundo que la rodea. A menudo se detiene para “tomar un recuerdo” de las cosas que la llenan de asombro, como cuando logró dibujar un santhid, una criatura que rara vez se ve. Su Llamada está relacionada con la historia natural y, por ello, toma muchas notas sobre el mundo que la rodea, catalogándolo y capturándolo en sus dibujos.

Con el tiempo, ha desarrollado un considerable talento artístico. Su toma de recuerdos le permite reproducir con exactitud imágenes que ha capturado en papel, pero incluso

sin utilizar esta habilidad, tiene buena memoria y una gran habilidad artística. Utiliza los dibujos para mejorar sus ilusiones, ya que le resulta más fácil mantener una ilusión si la dibuja primero.

RELACIÓN CON ADOLIN

Shallan está casada con Adolin Kholin. Se conocieron cuando Jasnah concertó un compromiso causal entre ellos para darle a Shallan los medios para salvar las finanzas de su familia. Los dos se enamoraron rápidamente y desde entonces han desarrollado una profunda confianza, compartiendo sus secretos más oscuros. Se casaron por la religión vorin después de la Batalla de la Explanada Thayleña.

METAS Y RECOMPENSAS

Si utilizas a Shallan en tu campaña, los PJs individuales que completen metas para ella podrán tenerla como patrocinadora y, por lo tanto, obtener su beneficio.

METAS

Shallan puede proponer metas como la siguiente:

Debilitar a los Sangre espectral. Infiltrate en los Sangre Espectral o descubre de otro modo una información importante sobre ellos que Shallan pueda utilizar (ella juega constantemente al gato y al ratón con los Sangre Espectral, aunque a menudo no está claro quién desempeña cada papel).

BENEFICIO: SHALLAN

Además de ofrecer comodidades, Shallan puede proporcionar la ayuda de uno de sus Tejedores de Luz de la Corte Invisible. Si puedes ponerte en contacto con Urithiru mientras te encuentras en un lugar donde un Tejedor de Luz pueda llegar hasta ti de forma rápida y segura (como una ciudad con una Puerta Jurada o una zona donde pueda estar activo un Tejedor de Luz), puede reunirse contigo después de que termines un descanso largo y aplicar tejidos de luz a una cantidad de miembros de tu grupo de hasta tu nivel actual. Estos tejidos de luz duran 4 horas y, si se enfrentan a otro personaje, el portador del tejido de luz realiza una prueba de habilidad con un modificador basado en su rango actual, como se muestra en la tabla Pruebas enfrentadas de tejido de luz.

Como alternativa, en lugar de concederte el beneficio anterior, Shallan puede aceptarte como escudero de los Tejedores de Luz.

PRUEBAS ENFRENTADAS DE TEJIDO DE LUZ

Rango	Modificador
1	+4
2	+6
3	+8
4 o más	+10



SZETH

Szeth-hijo-Honor es shin y un asesino experto. Mientras empuñaba la hoja de Honor de Jezrien era el infame Asesino de Blanco. Desde entonces se ha vinculado con un altospren llamado 12 124 (cuyo nombre es un número, como es tradición de los altospren), convirtiéndose en un Rompedor del Cielo del Tercer Ideal al servicio de Dalinar. Szeth ahora empuña tanto una hoja esquilada como a Sangre Nocturna, una espada inteligente.

Como aliado, Szeth es leal, serio y respetuoso. Sus habilidades de combate son prácticamente inigualables y puede matar con rapidez y eficacia.

A la edad de veintisiete años, Szeth fue nombrado Sinverdad después de intentar liderar una rebelión contra la Voz que controlaba a los demás portadores de Honor de Shinovar. Como Sinverdad, solo seguía las órdenes de su “amo”: quienquiera que tuviera su piedra jurada. Durante mucho tiempo ha dependido de diferentes amos para guiar su pensamiento, los más recientes Taravangian y Dalinar. Está aprendiendo a confiar en sí mismo, pero se considera un asesino irredimible.

METAS Y RECOMPENSAS

Si utilizas a Szeth en tu campaña, los PJs individuales que completen metas para él podrán tenerlo como patrocinador y, por lo tanto, obtener su beneficio.

METAS

Szeth puede proponer metas como la siguiente:

Reliquia del hogar. Consigue el té y el incienso especiales que utilizan los chamanes de piedra shin para meditar.

BENEFICIO: SZETH

Szeth no tiene acceso a las comodidades normales de un patrocinador. Sin embargo, tiene un profundo conocimiento de las potencias, que obtuvo al practicar con las hojas de Honor en su juventud. Si tienes a Szeth como patrocinador y entrenas con él durante el reposo (ver “Reposo” en el capítulo 9 del *Manual del Archivo de las Tormentas*), obtienes pericia con Hoja esquirolada. Además, por cada día que pases entrenando con él, obtendrás una ventaja que podrás usar en una prueba de habilidad de potencia futura. No podrás obtener más ventajas que el mayor número de grados que tengas en una habilidad de potencia, y estas ventajas durarán hasta que las uses o hasta que entrenes de nuevo con Szeth.

RENARIN

El Vigilante de la Verdad Renarin Kholin ha tenido dificultades para encontrar su lugar. Príncipe de la Casa Kholin y segundo hijo de Dalinar y Evi, se sentía más a gusto con el Puente Cuatro. Su brumaspren, Glys, fue “Iluminado” por la Deshecha Sja-anat, otorgándole visiones del futuro. La Iglesia vorin condena la visión del futuro como algo maligno, por lo que confía el secreto de su poder a muy pocos.

Como Caballero Radiante, Renarin es considerado, leal, curioso y valiente. Su visión del futuro y su potencia de Progresión han ayudado a muchas personas. A menudo ofrece voluntariamente sus conocimientos sobre temas especializados y sus visiones son inmensamente valiosas a pesar de que solo ofrecen los posibles desenlaces, sin asegurarlos. Renarin ha allanado el camino para que otros Radiantes se vinculen con spren corruptos, lo que permite que haya más videntes y más puntos negros en la propia visión del futuro de Odium.

METAS Y RECOMPENSAS

Si utilizas a Renarin en tu campaña, los PJs individuales que completen metas para él podrán tenerlo como patrocinador y, con ello, obtener su beneficio.



“¿Qué me pasa? —preguntó Renarin—. ¿Por qué veo estas cosas? Creía que estaba haciendo algo bien, con Glys, pero no sé por qué, todo está mal...”

—RENARIN

JULIA MADDALINA

METAS

Renarin puede proponer metas como la siguiente:

El toque de Sja-anat. Localiza a una persona que tenga vinculado otro spren iluminado por Sja-anat, o vincúlate a uno tú mismo, y preséntaselo a Renarin.

BENEFICIO: RENARIN

Además de ofrecerte comodidades, Renarin puede proporcionarte información sobre el futuro. Después de un descanso largo durante el cual puedas acceder a Renarin a través de vinculacaña, tira tantos d20 como tu rango y anota todos los resultados. Cuando un enemigo o un aliado dispuesto que puedas sentir realicen una prueba, puedes usar una reacción para reemplazar el d20 de su prueba por uno de los números que has anotado. Puedes reemplazar ese número después de ver su prueba y de que aplique cualquier ventaja, pero debes hacerlo antes de que se resuelvan los efectos. Pierdes un número anotado después de usarlo para reemplazar una prueba de d20 o tras un descanso largo.

Como alternativa, Renarin puede aceptarte como escudero de los Vigilantes de la Verdad en lugar de concederte el beneficio anterior.



JULIA MADDALINA

LIFT

Lift es una reshi Danzante del Filo y una ladrona envuelta en misterios. Después de una infancia difícil en Rall Elorim, buscó a la Vigilante Nocturna, pero en su lugar, sin saberlo, consiguió una audiencia con la propia Cultivación. Después de pedir “quedarse así”, Lift obtuvo una capacidad única para existir parcialmente en el Reino Cognitivo y metabolizar los alimentos en luz de vida, alimentando sus potencias. De niña, Lift utilizó su “maravilla” y a Wyndle, su cultivacispren, para sobrevivir como ladrona en Azir.

Evitó por poco perder la vida a manos del Heraldo Nale en varias ocasiones. La última vez que se encontró con él, pronunció su Tercer Ideal y le convenció de que no servía de nada matar a los potenciadores, puesto que había llegado la Verdadera Desolación. Se ha unido a los Caballeros Radiantes y ahora vive en Urithiru.

METAS Y RECOMPENSAS

Si utilizas a Lift en tu campaña, los PJs individuales que completen metas para ella podrán tenerla como patrocinadora y, en consecuencia, obtener su beneficio.

METAS

Lift puede proponer metas como la siguiente:

Encontrar nuevos platos. Encuentra una comida que Lift nunca haya probado. No pasa nada si está un poco rancia cuando la pruebe, se la comerá igualmente.

BENEFICIO: LIFT

Lift no tiene acceso a las comodidades normales de un patrocinador. Sin embargo, tiene la asombrosa capacidad de “adquirir” lo que sea necesario. Una vez a la semana, si Lift está disponible y dispuesta, puedes pedirle que te consiga algo, pero depende de la DJ si puede hacerlo. Por ejemplo, aunque es capaz de entrar en lugares fuertemente vigilados, es posible que no pueda obtener ciertos objetos críticos para la trama; conociendo a Lift, es probable que se distraiga con un nuevo tipo de chouta.

Como alternativa, en lugar de concederte el beneficio anterior, Lift puede aceptarte como escudero de los Danzantes del Filo.



“Eres mi Portador del Vacío mascota, y ninguna mentira va a cambiar eso. Te capturé. Nada de robar almas, ahora”.

—LIFT

VENLI

Venli es una erudita oyente y Escultora de Voluntad, vinculada a su lumispren Timbre. Fue una guardiana de las canciones y desarrolló el sistema de escritura de los oyentes. A Venli se le atribuye el redescubrimiento de la forma diestra y la forma tormenta, aunque su conocimiento de las formas procedía del vacíospre Ulim.

Durante algún tiempo, fue la principal propagandista de Odium, pero finalmente sintió remordimientos por haber invocado a los Fusionados y quiso ser más como Eshonai, su hermana. Desde esa revelación, ha estado tratando de alejar a los cantores de los Fusionados, reuniéndolos para que abandonen a los Portadores del Vacío.

METAS Y RECOMPENSAS

Si utilizas a Venli en tu campaña, los PJs individuales que completen metas para ella podrán tenerla como patrocinadora y, de este modo, obtener su beneficio.

METAS

Venli puede proponer metas como la siguiente:

Liberar a cantores. Identifica a cantores que quieran liberarse del control de los Fusionados, ayúdalos a escapar y ponte en contacto con Venli y los oyentes.

BENEFICIO: VENLI

Venli puede proporcionarte conexiones con los cantores que se resisten a la autoridad de Odium y comodidades cuando viajes por zonas habitadas por cantores. Además, puede enseñarte mucho sobre la sociedad de los Fusionados gracias al tiempo que trabajó para ellos. Cuando utilices sus conocimientos en territorio controlado por Odium, obtendrás una ventaja en varias tiradas en función de tu rango, como se muestra en la tabla Ventajas de Venli como patrocinadora. Sin embargo, la DJ podría gastar  de estas tiradas para introducir varios desafíos, ya que parte de la información de Venli está desactualizada.

Como alternativa, en lugar de concederte la ventaja anterior, Venli puede aceptarte como escudero de los Escultores de Voluntad.

VENTAJAS DE VENLI COMO PATROCINADORA

Rango	Pruebas	Bonificación
1	Persuasión	Una ventaja
2	Intimidación, Persuasión	Una ventaja
3	Intimidación, Persuasión, Liderazgo	Dos ventajas
4 o más	Engaño, Intimidación, Persuasión, Liderazgo	Dos ventajas



“No estoy aquí para ayudar a los humanos. Apenas soy capaz de ayudar a los míos”.

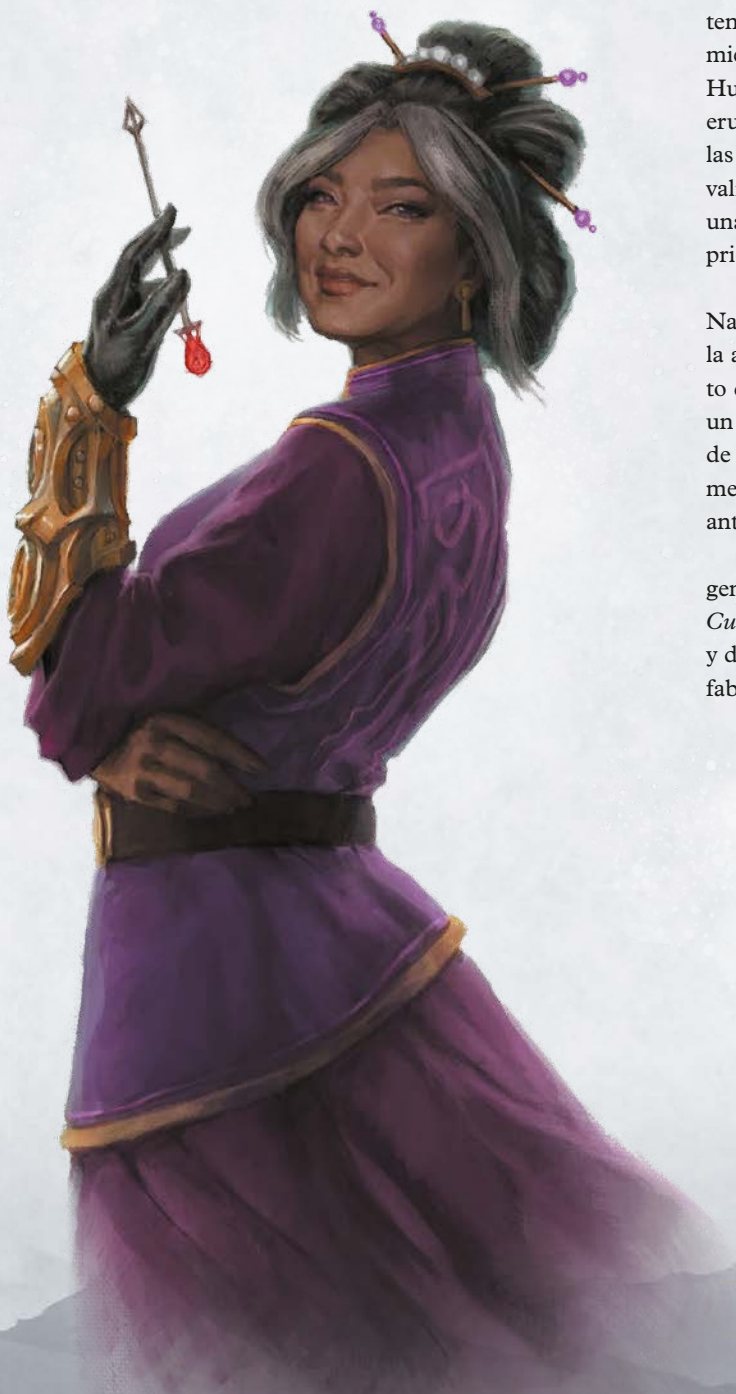
—VENLI

JULIA MADDALINA

NAVANI

Navani Kholin es la antigua reina de Alezkar, viuda de Gavilar Kholin, esposa de Dalinar Kholin y la mente principal de la coalición de monarcas en ciencia fabrial. Es madre biológica de Jasnah y Elhokar Kholin y madre por matrimonio de Adolin y Renarin Kholin. Aunque es una erudita perspicaz, es una creyente ortodoxa y tradicionalista, lo que le plantea dificultades a la hora de conciliar sus creencias con los extraordinarios descubrimientos que están teniendo lugar ante sus propios ojos.

Con su astucia política, su mente académica y acceso tanto a eruditas como a fabriales, Navani es una valiosa aliada para cualquier personaje.



JULIA MADDALINA

LAS VISIONES DE DALINAR

Dalinar confió en Navani para que registrara sus visiones y ella lo hizo de manera excelente. Navani se dio cuenta de que sus divagaciones eran demasiado ordenadas para carecer de sentido, así que investigó el galimatías que murmuraba y se dio cuenta de que había repetido una frase de la *Analéctica*, un libro de canciones escrito en el canto del alba, el idioma de los cantores. Utilizando las visiones de Dalinar, Navani puso en marcha el proyecto de traducción del canto del alba.

Publicó las visiones de Dalinar (tras eliminar la información delicada) y añadió referencias históricas para respaldar sus descripciones. Posteriormente, enseñó a Dalinar a leer y escribir, ayudándole con su autobiografía: *Juramentada, mi gloria y mi vergüenza*.

ERUDITA Y ARTIFABRIANA

Navani es una reconocida erudita y artifabriana que ha tenido un papel fundamental en el desarrollo y perfeccionamiento de nuevos fabriales, como los granarcos y el dolorial. Hubo un tiempo en que Navani dudó de sí misma como erudita y artifabriana, al verse solo como una mecenas de las ciencias. Sin embargo, sus habilidades resultaron muy valiosas para Alezkar, ya que sus diseños para un dolorial y una plataforma flotante de tiro con arco se ajustaban a sus prioridades militaristas.

Cuando la mayor parte de Alezkar se trasladó a Urithiru, Navani se puso al frente para descubrir muchos secretos de la antigua ciudad. Descubrió y descifró el funcionamiento de los elevadores fabriales. Cuando Renarin encontró un archivo de gemas con inscripciones en la biblioteca de Urithiru, Navani utilizó vibraciones para revelar los mensajes registrados por los Caballeros Radiantes de la antigüedad.

Actualmente, Navani dirige un equipo de fervorosos e ingenieros en la creación de la primera aeronave de Roshar, el *Cuarto Puente*. Con treinta metros de largo, veinte de ancho y doce de alto, se moverá por el aire utilizando cientos de fabriales conjuntados.



“Solo es otro problema que resolver —dijo Navani—, mediante la aplicación de la lógica y la esperanza en igual medida”.

—NAVANI

METAS Y RECOMPENSAS

Si utilizas a Navani en tu campaña, los PJs individuales que completen metas para ella podrán tenerla como patrocinadora y, con ello, obtener su beneficio.

METAS

Navani puede proponer metas como las siguientes:

Descubrir fabriles. Descubre algo nuevo en la creación de fabriles. Podría ser un nuevo dispositivo o una nueva interacción que desbloquee un potencial inédito para la tecnología fabrial.

Revelar secretos antiguos. Descubre secretos de los fabriles anteriores a la Traición.

BENEFICIO: NAVANI

Además de ofrecer comodidades, Navani puede darte acceso al mejor equipo e instalaciones para la fabricación de fabriles, lo que te da ventaja en las pruebas de fabricación cuando utilizas las instalaciones que ella proporciona o recomienda.

Además, Navani puede darte un fabrial poderoso o una gema adecuada para el rango de tu grupo (ver “Fabriles y gemas de alta calidad” en el capítulo 8 del *Manual del Archivo de las Tormentas*). Los detalles de esta recompensa quedan a discreción de la DJ. Cuando regreses a Urithiru o te reúnas con Navani, podrás reemplazar el fabrial y la gema por otros nuevos.

LAS FUERZAS DE ODIUM

La Esquirra Odium tiene a su disposición una serie de peligrosos aliados, desde los Deshechos y los Fusionados hasta humanos y cantores individuales a los que ha manipulado.

Las fuerzas de Odium pretenden conquistar todo Roshar, pero esto es solo el preludio de una guerra mayor. Odium siempre ha intentado convertir Roshar en un mundo desgarrado por la guerra, un crisol en el que forjar a los guerreros más feroces del Cosmere.

PORTADORES DEL VACÍO

A lo largo de la historia, las fuerzas de élite de Odium se han llamado Portadores del Vacío, aunque el término fue malinterpretado durante la Era de la Soledad. Al comienzo de la Verdadera Desolación, ese término se refiere a los Fusionados, regios, vacíospre y Deshechos.

FUSIONADOS

Los Fusionados son antiguos cantores inmortales cuyas almas pueden apoderarse de los cuerpos de cantores dispuestos.

Los Fusionados son, sin duda, los principales protagonistas de la Verdadera Desolación y de los acontecimientos

LESHWI, VYRE Y LEZIAN



mundiales que se están desarrollando, ya que han servido a Odium durante milenios. Algunos se han vuelto inestables, agotados por tantos Retornos, pero muchos son líderes y eruditos brillantes (para más información sobre las nueve marcas de Fusionados, consulta sus perfiles en el capítulo 8).

REGIOS

Los regios son cantores que se han vinculado con un vacíos-pren menor para adoptar una forma de poder de cantor (ver “Cantores y oyentes” en el capítulo 2). Cada forma otorga una capacidad diferente, desde el rayo mortal de la forma tormenta hasta las visiones proféticas de la forma nocturna. En la jerarquía de los cantores, el regio es el rango más alto, aparte de los Fusionados inmortales, a quienes los demás cantores sirven obedientemente. Solo los cantores que demuestran ser especialmente capaces y leales tienen la oportunidad de convertirse en regios.

VACÍOSPREN

Los vacíos-pren son spren compuestos por la Investidura de Odium. La mayoría son vacíos-pren menores que solo muestran una inteligencia sencilla o instintiva, como los tormentas-pren (que se vinculan con los cantores para crear la forma tormenta) y los secretos-pren (orbes crepitantes de energía amarilla que “chillan” cuando se activan fabriles o potencias).

Aunque es menos común, hay vacíos-pren inteligentes y sabios, con recuerdos que se remontan a la llegada de los humanos a Roshar. Uno de ellos, Ulim, manipuló a la oyente Venli para que desencadenara la tormenta eterna.

En Shadesmar, los vacíos-pren se han apoderado de varias ciudades de los spren y han ampliado la influencia de Odium utilizando buques de guerra y patrullas de Fusionados. En el Reino Físico, rastrean y vigilan a grupos independientes de cantores, guiándolos hacia los Fusionados para que se conviertan a la causa de Odium.

DESHECHOS

Los antiguos Deshechos se cuentan entre las fuerzas más temibles y poderosas de Odium. Estas nueve Astillas de Odium están dotadas de habilidades formidables, como corromper a los spren, influir en las emociones de toda una región o ver el futuro. Algunos son inteligentes y muestran astucia y paciencia, mientras que otros son fuerzas de ira sin sentido (consulta “Los Deshechos” en el capítulo 3 para saber más).

TRONADORES

Los tronadores son enormes monstruos de piedra que sirven a Odium y luchan al frente de sus fuerzas. Aunque tienen forma física, están controlados por una sombra cognitiva que anima las piedras a su alrededor. Los tronadores aparecen a lo largo de la historia, remontándose a las Desolaciones, y han matado a Radiantes, e incluso a Heraldos, en innumerables ocasiones (consulta “Tronador” en el capítulo 8 para más información sobre estos seres gargantuescos).

ALIADOS CANTORES

Cuando los humanos llegaron a Roshar, muchos habían servido a Odium en la guerra que destruyó Ashyn. Odium buscaba un nuevo pueblo al que manipular y al que dar poder, y encontró a los cantores. Cuando los humanos invadieron las tierras de los cantores, Odium convirtió en furia la frustración de los cantores. Durante los siglos y milenios siguientes, les tentó repetidamente con poder y les guió hacia la guerra.

Con el regreso de la tormenta eterna y el despertar de los cantores en todo Roshar, Odium supo que tenía otra oportunidad de aprovechar su legítima ira y convertirla en furia destructiva. Empleando a los Fusionados como supervisores y lugartenientes, reclutó a cantores anteriormente esclavizados para formar un ejército de soldados en forma de guerra y poderosos regios.

Sin embargo, no todos los cantores aceptan el gobierno de Odium. Algunos lo celebran como un libertador, que les da la oportunidad de reclamar su legítimo hogar. Otros lo ven solo como otro amo que exige ser obedecido y no tienen ningún interés en luchar en su guerra. La experiencia de cada cantor es individual y algunos incluso han jurado enfrentarse a él como Caballeros Radiantes (para más información, consulta “Cantores y oyentes” en el capítulo 2).

ALIADOS HUMANOS

Odium tiene muchos aliados e instrumentos humanos por todo Roshar. Aunque Taravangian fue su servidor más eficaz, también manipuló a personas como la reina Aesudan, Meridas Amaram y el antiguo hombre del puente Moash. Algunas naciones humanas han capitulado ante el abrumador poder de Odium, mientras que otras han quedado destrozadas por las luchas internas que él mismo ha fomentado.

Los Rompedores del Cielo, la única orden de Caballeros Radiantes que no se disolvió en la Traición, también se han encontrado sirviendo a Odium. Apoyando la reivindicación de los cantores sobre Roshar, se unieron a la guerra del lado de los Portadores del Vacío.

OBJETIVOS DE LOS PORTADORES DEL VACÍO

Los Portadores del Vacío tratan de conseguir muchos objetivos menores mientras avanzan hacia su meta principal: conquistar Roshar para Odium. Los vacíos-pren se vinculan con los cantores para atraer soldados al ejército de Odium. Los Fusionados mantienen el poder capturando y controlando zonas estratégicas como Alezkar, Urithiru y las Puertas Juradas. Tanto los Fusionados como los vacíos-pren extienden su influencia por Shadesmar, convirtiendo spren a su causa. Los Fusionados, regios y tronadores luchan en

primera línea contra la coalición de monarcas. Con muchas tácticas a su disposición, los Portadores del Vacío de Odium ya controlan vastas regiones de Roshar, mientras los humanos se esfuerzan por responder.

Sin embargo, los Portadores del Vacío no son un monolito y sus objetivos a veces difieren. Por ejemplo, algunos buscan una victoria militar evitando daños colaterales, mientras que otros pretenden provocar la extinción de los humanos.

METAS Y RECOMPENSAS

Las fuerzas de Odium suelen desempeñar un papel importante en las campañas, normalmente como adversario principal. Sin embargo, es posible que algunos PJs quieran alinearse con Odium y pueden completar metas para las fuerzas de Odium y tenerlas como patrocinadoras, obteniendo así su beneficio.

RABENIEL LIDERA A LOS PROFUNDOS
EN LA INVASIÓN DE URITHIRU

METAS

Para los PJs que estén dispuestos a asumir el riesgo, las fuerzas de Odium pueden proponer metas como la siguiente:

Espiar a la coalición de Dalinar. Descubre información clave sobre los movimientos y planes de Dalinar y su coalición, y luego transmite esta información a los Fusionados.

BENEFICIO: FUERZAS DE ODIUM

Además de ofrecer comodidades, las fuerzas de Odium pueden otorgar un gran poder a los personajes cantores y humanos.

Beneficio de cantor. Como cantor, obtienes el talento *Mente ambiciosa* del capítulo 2 del *Manual del Archivo de las Tormentas*. Si más adelante dejas de estar asociado con las fuerzas de Odium, pierdes este talento y no puedes beneficiarte de los posteriores en el árbol hasta que lo recuperas por otros medios.

Beneficio de humano. Como humano, obtienes un vacío-spren que te acompaña. Aunque no puedes vincularlo con él, sigue las reglas de “Cómo jugar con spren” del capítulo 5 del *Manual del Archivo de las Tormentas*.



EL DIAGRAMA

Con la esperanza de salvar a Roshar de la tormenta eterna y la Verdadera Desolación, el rey Taravangian de Kharbranth acudió a Cultivación (creyendo que se trataba de la Vigilante Nocturna) y le pidió que le otorgara la compasión y la perspicacia necesarias para salvar el mundo. Cultivación se las concedió, pero con una maldición: nunca podría disfrutar de ambas en su plenitud al mismo tiempo. En un día cualquiera, podía ser brillante pero despiadado, compasivo con la mente nublada o una combinación completamente anodina de esos dos aspectos.

Un fatídico día, Taravangian se despertó con un intelecto increíble que le permitió determinar el curso probable de los acontecimientos futuros y, por tanto, idear un plan para salvar a la humanidad de la Verdadera Desolación. Cubrió las paredes y los muebles de su dormitorio con escritos y cálculos.

Tras recopilar en un libro estos enigmáticos escritos, que él denominó el Diagrama, Taravangian reunió a personas de su confianza para que le ayudaran a descifrarlos e interpretarlos. Así nació la organización del mismo nombre. Los miembros del Diagrama creen que interpretar y poner en práctica correctamente el Diagrama unirá y salvará a la humanidad. Sin embargo, hasta ahora las acciones de Taravangian han sido muy desestabilizadoras y no han servido de nada.

EL TEXTO

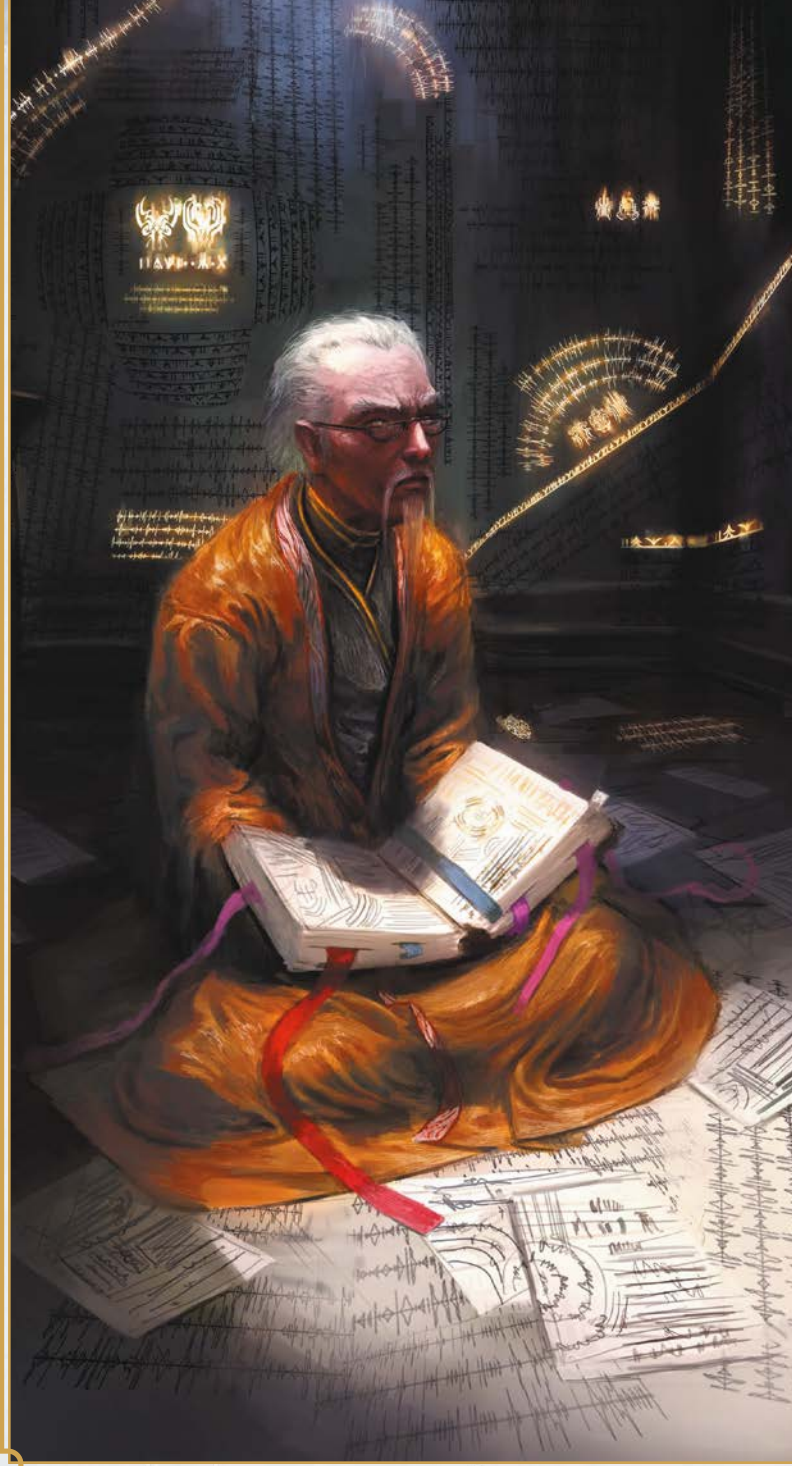
El Diagrama está escrito en códigos, diagramas, poesía e idiomas inventados. Esto ralentiza el proceso de interpretación, ya que primero debe traducirse a un lenguaje sencillo y estas traducciones pueden resultar confusas y dar lugar a múltiples interpretaciones. A veces, los miembros no están de acuerdo en lo que creen que el Diagrama les indica que deben hacer y actúan basándose en sus interpretaciones personales.

SUSURROS DE MUERTE

Para entender mejor el futuro, el Diagrama analizó sistemáticamente los susurros de muerte, las últimas palabras de los moribundos. Estas profecías del futuro proceden de un antiguo spren de Odium, el Deshecho Moelach. Para acelerar la recopilación de susurros de muerte, Taravangian promulgó una de sus políticas más despiadadas: desangrar hasta la muerte a los pacientes hospitalizados.

Obsesionado con obtener cada vez más profecías, instituyó un programa para llevarse a pacientes hospitalizados cuyas desapariciones no llamarían la atención: enfermos terminales, personas vulnerables y olvidadas. Se les desangraba lenta e intencionadamente hasta la muerte, mientras los recopiladores silenciosos registraban los susurros de la muerte.

Cuando Moelach se estableció en otro lugar de Roshar, los susurros de muerte se hicieron menos frecuentes, lo que restringió el acceso de Taravangian.



“El Diagrama ha cumplido su propósito. Hemos protegido Kharbranth. Hemos completado el Diagrama. Tanto el libro como la organización a la que dimos su nombre eran meras herramientas”.

ASESINATOS DE LÍDERES

Una de las acciones más significativas de Taravangian fue el asesinato de numerosos líderes mundiales. Consiguió la piedra jurada de Szeth y le ordenó que matara a importantes líderes. Entre las muchas víctimas se encontraban dos supremos azishianos, el rey Hanavandar de Jah Keved y varios altos príncipes veden, lo que provocó una crisis de sucesión y desencadenó una guerra civil veden.

Taravangian también intentó matar a Dalinar Kholin, ya que los intentos de este de unir a los altos príncipes amenazaban la capacidad de Taravangian para gobernar Roshar. Sin embargo, Kaladin Bendito por la Tormenta derrotó a Szeth antes de que pudiera terminar el trabajo.

GOBIERNO DE JAH KEVED

Las maquinaciones de Taravangian lo pusieron en posición de reclamar el trono de Jah Keved. Se hizo pasar por un rey extranjero bondadoso con la esperanza de ayudar a Jah Keved tras su sangrienta guerra civil, mientras ocultaba su propio papel en el fomento de ese conflicto. El alto príncipe veden Valam, que ascendió al trono, se dio cuenta de que la neutralidad de Taravangian era fingida cuando estaba en su lecho de muerte. Su último acto fue nombrar a Taravangian su sucesor.

GRAVES Y ELHOKAR

Una repercusión notable del Diagrama comenzó con Graves, un portador de esquirlada alezi. Según su interpretación de los escritos de Taravangian, el Diagrama debía aliarse con Dalinar Kholin, para lo cual tendrían que asesinar al rey Elhokar.

Aunque Graves finalmente murió a manos de los Fusonados, había reclutado a Moash, un miembro del Puente Cuatro, para la causa. También intentó reclutar a Kaladin, pero este salvó a Elhokar.

TRAICIÓN A LA COALICIÓN

Tras el inicio de la Verdadera Desolación con la tormenta eterna, Taravangian se unió a la coalición de Dalinar en Urithiru. Había reevaluado el Diagrama y determinado que podía unir Roshar reemplazando a Dalinar como líder de la coalición.

Había descubierto tres secretos: Roshar estaba habitado originalmente solo por los cantores, el rey Elhokar había jurado lealtad a Dalinar como rey supremo y las visiones de Dalinar implicaban hablar con Odium. Taravangian hizo pública una versión distorsionada de estos hechos, en los que presentaba a Dalinar como un hombre hambriento de poder que había confabulado con el enemigo. La revelación también puso en tela de juicio los objetivos de la coalición, ya que los humanos parecían ser invasores empeñados en invadir de nuevo. Esto provocó el desmoronamiento temporal de la coalición de Dalinar, aunque se reunificó después de la Batalla de la Explanada Thayleña.

ALIANZA CON ODIUM

Siguiendo con su plan, Taravangian se enfrentó a Odium y le ofreció aliarse con él a cambio de salvar a la población de Kharbranth. Cuando Odium aceptó, Taravangian le entregó la hoja de Honor de Jezrien a sus fuerzas.

METAS Y RECOMPENSAS

Si utilizas el Diagrama en tu campaña, los PJs que completen metas para ellos podrán tenerlos como patrocinadores y, de este modo, obtener su beneficio. Sin embargo, es posible que las motivaciones del Diagrama no coincidan siempre con las de todos los miembros del grupo.

METAS

Para aquellos PJs que estén dispuestos asumir el riesgo, el Diagrama podrá proponer metas como la siguiente:

Confiar en el Diagrama. Completa una tarea de sabotaje o subterfugio que te haya encomendado un miembro del Diagrama. Es poco probable que entiendas completamente por qué debes llevar a cabo esta tarea, pero es importante que confíes en que sirve a las necesidades del Diagrama.

BENEFICIO: EL DIAGRAMA

Además de ofrecer comodidades, el Diagrama tiene una vasta red de espías y asesinos. Una vez por semana, si nombras un objetivo que coincida con los intereses del Diagrama (según lo determine la DJ), la organización lo eliminará. Sin embargo, si haces peticiones que no coinciden, puedes encontrarte rápidamente en el lado malo de sus planes.

LOS SANGRE ESPECTRAL

Los Sangre Espectral, una organización poderosa pero muy reservada, se formó para proteger el mundo de Scadrial a cualquier precio. Desde entonces, se ha extendido a muchos planetas a lo largo del Cosmere, incluido Roshar.

La rama roshariana tiene un objetivo concreto: llevar grandes cantidades de luz tormentosa a otros mundos y ponerlas en manos de su líder, Thaidakar, que investiga los secretos de la luz tormentosa como fuente de libertad y poder.

Los Sangre Espectral rosharianos sirven a Scadrial y Thaidakar de diversas maneras. En primer lugar, quieren controlar las Puertas Juradas y buscan gemas perfectas que puedan utilizar para transportar luz tormentosa a través de Shadesmar. En segundo lugar, están obsesionados con encontrar a Ba-Ado-Mishram. En tercer lugar, quieren reclutar a la Deshecha Sja-anat y vincular a los spren que ella ha Iluminado. Por último, pretenden encarcelar a los Heraldos con la esperanza de eliminar posibles adversarios y obtener información para ayudar a Thaidakar.

Estos distintos objetivos, algunos razonables y otros con motivaciones misteriosas, han llevado a los Sangre Espectral scadrianos a considerar caótica a la rama roshariana, pero pocos pueden negar su gran impacto en los acontecimientos actuales de Roshar.

ESTRUCTURA

Los Sangre Espectral son profundamente leales y confían ciegamente en los suyos. Su estricta jerarquía refuerza este hecho y no ocultan secretos entre sí. Quienes se desvinculan de la organización pueden ser perseguidos y los que comparten información fuera de ella son asesinados.

Todos los Sangre Espectral tienen un tatuaje con la forma de tres diamantes superpuestos en algún lugar de su cuerpo.

VIAJEROS DEL COSMERE

Muchos Sangre Espectral son saltamundos y, por lo tanto, llevan consigo objetos útiles de otros mundos del Cosmere, como aviares (pájaros de Primero del Sol), seones (seres de Sel parecidos a spren) y arena blanca (un material de Taldain que puede detectar la presencia de Investidura).

ACCIONES EN ROSHAR

Los Sangre Espectral han interferido en muchos acontecimientos de Roshar, con mayor o menor éxito. Entre los más destacados se encuentran los siguientes:

Vincular a spren corruptos. Buscan spren “Iluminados” por la Deshecha Sja-anat.

Intentar asesinar a Jasnah. Por razones desconocidas para Jasnah Kholin, los Sangre Espectral han intentado asesinarla varias veces.

Entorpecer a los Hijos de Honor. Se han enfrentado con esta sociedad rival. Actualmente tienen en el punto de mira a los altos príncipes Thanadal y Vamah, ambos líderes de los Hijos de Honor.

MIEMBROS IMPORTANTES

Aunque la mayoría de los Sangre Espectral operan en todo el Cosmere o en otros mundos, algunos miembros tienen su base en Roshar.

THAIDAKAR

Thaidakar, el Señor de las Cicatrices, lidera a los Sangre Espectral desde las sombras. Como una sombra cognitiva ligada a Scadrial, Thaidakar no puede abandonar su planeta a través de Shadesmar como los saltamundos vivos, por lo que depende en gran medida de los Sangre Espectral para llevar a cabo sus astutos planes a largo plazo. Su objetivo principal es preparar a Scadrial para posibles amenazas que puedan surgir en todo el Cosmere. En Roshar, sus Sangre Espectral tratan de encontrar una forma para que pueda salir del subastral scadriano, así como maneras de evitar las

enfermedades mentales observadas en otras sombras cognitivas (como los Fusionados y los Heraldos).

Thaidakar y Hoid (presentado en la siguiente sección: “Cantamundos”) son bastante antagónicos, ya que Hoid lo considera peligroso y preferiría que no se metiera con Roshar.

IYATIL

Iyatil es alumna del maestro Thaidakar y maestra de Mraize. Aunque nació en Luzdeplata, es de ascendencia escadriana del sur y siempre lleva una máscara de madera lacada que la señala como miembro de una tribu escadriana.



“¿Eres la cazadora o la presa?”

—IYATIL



MRAIZE

El thayleño al que Shallan conoce por el título de Mraize, cuyo verdadero nombre es Betd, se supone que es un saltamundos miembro de alto rango de los Sangre Espectral. Como mentor directo de Shallan, le asigna misiones para los Sangre Espectral.

SHALLAN

Shallan coincidió con los Sangre Espectral y trabajó con ellos con su personalidad Velo. Consiguió colarse en una reunión, impresionó a Mraize y este empezó a asignarle tareas cada vez más importantes. Cuando Mraize descubrió su verdadera identidad, la utilizó para incitarla a seguir trabajando con los Sangre Espectral. Bajo su dirección, Shallan se infiltró en la mansión de Meridas Amaram, investigó al Herald Taln mientras estaba detenido por Dalinar y se comunicó con Sja-anat, entre muchas otras cosas.



KABSAL

Kabsal era un Sangre Espectral que se infiltró en el Palaneo como fervoroso. Fingió sentirse atraído por Shallan para acercarse a Jasnah Kholin y luego intentó asesinarla envenenando su pan. Su intento fracasó y, debido al moldeado de almas de Jasnah, acabó envenenándose accidentalmente y muriendo.

METAS Y RECOMPENSAS

Si utilizas a los Sangre Espectral en tu campaña, los PJs individuales que completen metas para ellos podrán tenerlos como patrocinadores y, por lo tanto, obtener su beneficio. Aunque las motivaciones de los Sangre Espectral no siempre coinciden con las de otros miembros del grupo, no son ajenos a los agentes cuya lealtad está dividida.

METAS

Para los PJs que estén dispuestos a correr el riesgo, los Sangre Espectral podrán proponer metas como la siguiente:

Encontrar una gema perfecta. Localiza y consigue una gema tan bien tallada que pierda una cantidad insignificante de luz tormentosa y dásela a los Sangre Espectral.

BENEFICIO: LOS SANGRE ESPECTRAL

Los Sangre Espectral pueden proporcionarte acceso a comodidades muy discretas y confidenciales. Además, pueden adquirir artículos exóticos de lugares del Cosmere más allá de Roshar. A discreción de la DJ, pueden darte o prestarte un objeto de otro mundo, como:

- ♦ Una arena negra que se vuelve blanca cuando se expone a la Investidura.
- ♦ Un extraño cubo que permite la comunicación instantánea con los Sangre Espectral u otras personas con acceso.
- ♦ Esporas que estallan en una maraña de enredaderas cuando se exponen al agua, infligiendo 2d8 de daño por golpe a todo lo que está en un radio de 3 metros y creando terreno difícil en esa zona.
- ♦ Objetos de otros libros del JDR del Cosmere (a discreción de la DJ).

Podrás sustituir este artículo por otro cuando te reúnas con tu contacto de los Sangre Espectral. No pueden proporcionar objetos que estén restringidos a personajes de un rango superior al tuyo.



*“La verdad
destruye a más
gente de la
que salva”.*

—MRAIZE

ROMPEDORES DEL CIELO

Los Rompedores del Cielo son la única orden de Caballeros Radiantes que no abandonó sus juramentos el día de la Traición y la única que se puso del lado de los Portadores del Vacío durante la Verdadera Desolación. Aunque su líder, el Heraldo Nale, se enfrenta moralmente a Odium, reconoce el legítimo derecho de los cantores sobre Roshar. Por ello, ha ordenado a sus Rompedores del Cielo que hagan lo mismo y ayuden en los esfuerzos militares de Odium para reclamar tierras a los humanos.

Los Rompedores del Cielo pueden utilizar las potencias Gravitación y División, lo que los convierte en peligrosos combatientes. Además, su entrenamiento les aporta un profundo conocimiento de los códigos legales y de las técnicas para reconocer la culpa o el engaño.

Si los necesitas, la entrada “Rompeador del Cielo” del capítulo 8 contiene conjuntos de características para PNJs Rompedores del Cielo.

LOS ANTIGUOS ROMPEDORES DEL CIELO

Antes de la Traición, los Rompedores del Cielo seguían un estricto código moral que los impulsaba a enfrentarse a la anarquía y la tiranía. Se basaban en la ley y las estructuras legales para luchar por la justicia, llegando incluso a asegurarse de que las demás órdenes de Radiantes no hicieran un mal uso de sus poderes. Para ellos, la ley era un ideal superior a seguir, algo por lo que luchar a pesar de sus posibles imperfecciones.

De manera excepcional, los Rompedores del Cielo actuaban como una fuerza militar que vigilaba a los otros Radiantes para asegurarse de que ninguno se convirtiera en un tirano que actuara por encima de la ley. Esto creó cierto conflicto con otras órdenes, especialmente con los Portadores del Polvo (que los Rompedores del Cielo consideraban inmorales) y con los Corredores del Viento (que a menudo ignoraban la ley para hacer lo que consideraban correcto).

DESPUÉS DE LA TRAICIÓN

Tras el día de la Traición, se ocultaron y actuaron desde una fortaleza en el extremo norte del Lagopuro, en Marabestia. Allí, los potenciales Radiantes se enfrentaban a exigentes pruebas, y Nale solo concedía la vinculación con spren a aquellos que consideraba dignos.

Durante la Era de la Soledad, Ishar le dijo a Nale que el regreso de las otras órdenes provocaría de nuevo la llegada de los Portadores del Vacío, por lo que los Radiantes potenciales debían ser asesinados o reclutados por los Rompedores del Cielo. Así comenzó la cruzada de Nale para evitar que otros vincularan spren e impedir el regreso de los Caballeros Radiantes.

ERA MODERNA

Nale comenzó a influir en las mentes de los nuevos Rompedores del Cielo que reclutó y, con el paso de los años, la orden se ha vuelto despiadada e inflexible. Nale ha renunciado a su empatía y empuja a los Rompedores del Cielo a imponer castigos implacables que se adaptan a sus necesidades. Si bien en el pasado la orden fue leal al ideal de la ley, ahora sus miembros no sienten culpa alguna por explotar las lagunas de los mismos códigos que juran seguir.

Cuando los Portadores del Vacío regresaron, la cruzada de Nale estaba llegando a su fin. En un momento clave, Nale viajó a Yeddaw, una ciudad de Tashikk, donde Lift, una joven Danzante del Filo, le impidió matar a una Vigilante de la Verdad que dirigía un orfanato local. Lift le convenció de que la Verdadera Desolación había llegado y Nale lloró y huyó de Yeddaw.

LA VERDAD DE LA TRAICIÓN

Tras revelarse esta verdad, Nale abandonó los Rompedores del Cielo durante un tiempo, mientras lidiaba con la llegada de la tormenta eterna y buscaba la guía de Ishar. Cuando regresó con los Rompedores del Cielo, les contó el origen de las Desolaciones. Entonces declaró su intención de ponerse del lado de los cantores, que tenían un derecho legítimo sobre Roshar como sus habitantes originales.

ESCUDEROS Y MAESTROS

El Ideal de la Justicia de los escuderos Rompedores del Cielo es un juramento que consiste en buscar y administrar justicia. El Ideal de la Dedicación, el último Ideal al que llegan la mayoría de los Rompedores del Cielo, se alcanza tras vincularse a un altospren; en este Ideal se dedican a una verdad mayor, como una persona o un código de conducta. Algunos Rompedores del Cielo alcanzan el Ideal de la Cruzada, comprometiéndose con una búsqueda personal específica; cuando la completan satisfactoriamente para su spren, ascienden al nivel de maestro y pueden adoptar escuderos.

Los Rompedores del Cielo entrenan a sus escuderos con métodos específicos que hacen hincapié en el pensamiento crítico. En uno de estos métodos, a Szeth y a otros candidatos se les informó de unos presos fugados y se les ordenó encontrar a los culpables y ejecutarlos. Muchos obedecieron, pero Szeth interrogó a los presos y determinó que la prisión estaba siendo dirigida de forma cruel, que los presos estaban muriendo de hambre y que sus guardianes eran estrictos y duros. Szeth mató al administrador de la prisión, haciendo justicia. Por ello, Ki, una maestra Rompedora del Cielo, le eligió como escudero.

En otro ejercicio de entrenamiento, los escuderos practicaban la potencia de Gravitación lanzándose polvo de colores entre ellos; el ganador era aquel que tuviera menos manchas de color en la ropa. Szeth también ganó esta competición cuando el Lagopuro lavó sus manchas, lo que le enseñó a aprovechar los tecnicismos.

ROMPEDORES DEL CIELO DESTACADOS

Los Rompedores del Cielo siguen a Nale obedientemente, cumpliendo su voluntad en todo Roshar. Los siguientes individuos son miembros destacados.

KI

Ki es una maestra Rompedora del Cielo de la ciudad iriali de Rall Elorim. Tomó a Szeth como escudero durante su entrenamiento. Es una mujer serena y disciplinada de pelo dorado, venera a Nale y le obedece sin rechistar.



NALE

Nale es un Rompedor del Cielo y el único Herald conocido que se unió a su propia orden. En otro tiempo fue una persona empática y compasiva, pero la tortura que soportó en Braize le hizo perder esa empatía. Su altospren, 121, fomenta interpretaciones literales e inflexibles de la ley, lo que ciertamente no ha ayudado a suavizar la insensibilidad de Nale. Algunas veces se horroriza de la persona en la que se ha convertido, pero esos momentos son fugaces y el trauma vuelve a tomar el control.

SZETH

Nale incorporó a Szeth a los Rompedores del Cielo y le asignó un altospren llamado 12 124. El shin se entrenó bajo el mando de Ki, jurando el Segundo Ideal. Cuando Nale decidió unirse a los cantores, Szeth abandonó a sus Rompedores del Cielo, decidiendo servir a Dalinar Kholin (consulta la sección anterior de este mismo capítulo “Szeth” para más información).

HELARAN

Helaran Davar, el hermano mayor de Shallan Davar, se unió a los Rompedores del Cielo. Su intención era matar al alto señor Meridas Amaram, pero Kaladin mató a Helaran antes de que pudiera hacerlo.

METAS Y RECOMPENSAS

Si utilizas a los Rompedores del Cielo en tu campaña, los PJs individuales que completen metas para ellos podrán tenerlos como patrocinadores y, con ello, obtener su beneficio. Aunque las motivaciones de los Rompedores del Cielo no siempre coincidan con las de todos los miembros del grupo, colaborarán con enemigos si la ley lo exige.

METAS

Para PJs que estén dispuestos a correr el riesgo, los Rompedores del Cielo pueden proponer metas como las siguientes:

Hacer justicia. Detener a un delincuente que ha violado las leyes locales.

Ayudar a los cantores. Colabora con parshmenios que han despertado para rescatar a cantores que han sido capturados por esclavistas.

BENEFICIO: ROMPEDORES DEL CIELO

Además de ofrecer comodidades (normalmente de las fuerzas de la ley locales) la orden puede enviar a un miembro de los rompedores del Cielo para que lleve a tu grupo a través de Roshar si puedes ponerte en contacto y persuadirles de que vuestra misión se alinea con sus Ideales. Este Rompedor del Cielo no os llevará a sabiendas hasta ningún tipo de peligro o territorio enemigo que requiera tiradas de Gravitación para llegar. La DJ decidirá cuánto tiempo se tarda en llegar y la ayuda recibida en función de las circunstancias actuales. La tabla Vuelos con los Rompedores del Cielo indica la frecuencia con la que puedes solicitar esta ayuda, en función de tu rango.

VUELOS CON LOS ROMPEDORES DEL CIELO

Rango	Frecuencia
1	Una vez al mes
2	Una vez a la semana
3 o más	Sin límite

Hijos de Honor

Los Hijos de Honor son una sociedad que pretende restaurar el dominio de la Iglesia vorin, aunque sus objetivos y métodos no están alineados con las enseñanzas de la Iglesia. La organización está dirigida por Restares, que en realidad es el Heraldo Kalak. Los Hijos de Honor intentan provocar el regreso de los Portadores del Vacío, con la esperanza de que los Heraldos también regresen y, de este modo, reafirmar el dominio vorin y restaurar el poder que la Iglesia reclamó durante la Hierocracia.

Gavilar Kholin y Meridas Amaram eran miembros destacados de los Hijos de Honor. A medida que Gavilar ascendía rápidamente de rango y atraía a muchos nuevos reclutas, desarrolló su propio objetivo: alcanzar un poder divino. Él y Restares comenzaron a colaborar en secreto hasta que Gavilar fue asesinado.

Tras la muerte de Gavilar, la organización y su liderazgo cambiaron. Amaram ascendió a un puesto de autoridad, en el que hizo hincapié en investigar a los oyentes y a los Portadores del Vacío, y en buscar Urithiru.

Después de la muerte de Amaram durante la Batalla de la Explanada Thayleña, los Hijos de Honor han intentado unirse bajo el mando de Ialai Sadeas, pero siguen siendo vulnerables a los ataques de sus rivales más inmediatos, los Sangre Espectral.

Hijos de Honor Destacados

En general, los Hijos de Honor son despiadados y no les importa la muerte de inocentes si eso les acerca a sus objetivos. Las siguientes personas son miembros destacados.

AMARAM

El objetivo principal de Meridas Amaram era atraer a los Heraldos de vuelta a Roshar liberando a los Portadores del Vacío. Como extremista religioso, estaba dispuesto a hacer cosas terribles para restaurar la Iglesia vorin. También estaba obsesionado consigo mismo y se consideraba el perfecto ojos claros alezi, lo que le hacía susceptible de la manipulación de Odium. Esto finalmente resultó en su muerte después de que se tragara el poder de un Deshecho (ver “Servidor de Yelig-nar” en el capítulo 8).

AMARAM



GAVILAR

Gavilar Kholin fue un miembro influyente que amplió en gran medida las filas de los Hijos de Honor, incluyendo la incorporación de Amaram. El plan de Gavilar para traer de vuelta a los Portadores del Vacío terminó cuando fue asesinado por los oyentes.

Gavilar también llevó a cabo una peligrosa investigación, en busca del poder para matar a una divinidad. Esto le condujo a descubrir la antiluz, que podría utilizarse como una mortífera arma contra las criaturas Investidas.

IALAI

Ialai Sadeas es una calculadora mente maestra de la política, muy versada en intrigas. Durante la Guerra de la Venganza, dirigió la red de espías y asesinos de su principado. Cuando su marido fue asesinado, creyó que Dalinar era el responsable y comenzó a colaborar con los Hijos de Honor en un intento de desenmascararle y derrocarlo. Después de que Odium tomara el control de los soldados de la Casa Sadeas en la Batalla de la Explanada Thayleña, abandonó Urithiru y regresó a los campamentos de guerra para continuar con sus planes.

RESTARES

El Heraldo Kalak, que actúa utilizando el nombre de Restares, es el único líder superviviente de los Hijos de Honor. Él y el Heraldo Nale alentaron la labor de Gavilar de transportar esferas a través de largas distancias, presumiblemente para encontrar una salida del sistema roshariano. Kalak conoce el deterioro de las mentes de los Heraldos y le preocupa.

Aunque ha trasladado su base de operaciones a Shadesmar, no ha renunciado a su obsesión por dejar atrás el sistema roshariano y el ciclo de Desolaciones.

METAS Y RECOMPENSAS

Si utilizas a los Hijos de Honor en tu campaña, los PJs individuales que completen metas para ellos podrán tenerlos como mecenas y, de este modo, obtener su beneficio. Aunque es posible que las motivaciones de los Hijos de Honor no siempre coincidan con las de todos los miembros del grupo, algunas de sus misiones pueden interesar a personajes heroicos.

METAS

Para PJs que estén dispuestos a correr el riesgo, los Hijos de Honor pueden proponer metas como las siguientes:

Capturar el vacío. Captura a un vacíospre en una gema y entrégasela a los Hijos de Honor.

Investigar a los Sangre Espectral. Detén a un agente que los Hijos de Honor creen que es un asesino de los Sangre Espectral.

BENEFICIO: HIJOS DE HONOR

Además de ofrecer comodidades, los Hijos de Honor tienen muchas conexiones. Si solicitas ayuda a los Hijos de Honor, pueden proporcionarte guardias u otros tipos de asistencia para misiones que estén en consonancia con sus intereses. Estos guardias siguen las reglas de los compañeros de tu rango (ver “Compañeros” en el capítulo 8 del *Manual del Archivo de las Tormentas*) y se quedan contigo hasta que la misión establecida se haya completado.

CANTAMUNDOS

Fundados por el saltamundos Hoid, los cantamundos son un grupo de narradores que difunden el conocimiento y traen la paz a través de la comprensión. Viajan por Roshar para aprender sobre otros pueblos y culturas, y luego comparten esa información con los demás.

Los cantamundos tienen amplios conocimientos que abarcan temas como la arquitectura, la demografía, la geografía, las tradiciones locales, los pueblos, la religión y el comercio. Hacen preguntas específicas y buscan respuestas exactas para recopilar esos conocimientos, pero, cuando los difunden, recurren a historias y alegorías para transmitir la información y fomentar la paz.

CANTAMUNDOS DESTACADOS

Hoid es el fundador de los cantamundos y Sigzil es su aprendiz más destacado.

HOID

Hoid ostenta el rango de maestro cantamundos, que él mismo se ha otorgado. Durante mucho tiempo ha utilizado arena, humo y su flauta de caminante para cautivar a la audiencia con sus historias. Ahora, después de vincularse con la críptica llamada Diseño, ha añadido el tejido de luz a su repertorio.

Sin embargo, Hoid es mucho más que un narrador, o al menos, su relato es más extenso que el de cualquier mundo. Como viajero del Cosmere, Hoid estuvo presente en la Fragmentación de Adonalsium, pero se negó a tomar el poder de una Esquirla. Ha pasado milenios como saltamundos, guiado por la Fortuna para aconsejar a quienes lo necesitan.

Del mismo modo que Hoid recopila historias, también colecciona Artes Investidas. La potenciación, la alomancia y el despertar son solo algunos de los sistemas mágicos que ha aprendido en sus viajes.

Hoid siente un interés especial por Roshar, tanto por su papel como Sagaz del rey como por su cortejo a la reina Jasnah. Aunque muchos lo tachan de misántropo frívolo, es un individuo brillante y calculador. Aunque sus motivos a largo plazo son difíciles de discernir, está claro que se enfrenta a la amenaza que Odium representa para el Cosmere.

SIGZIL

Sigzil es un miembro azishiano del Puente Cuatro, jefe de compañía de la Orden de los Corredores del Viento y cantamundos de pleno derecho, aunque tuvo que recorrer un largo camino para llegar a ese punto. En Azir, se metió en problemas tras suspender sus exámenes para convertirse en servidor público. Hoid lo rescató y lo tomó como aprendiz, aunque a veces discrepaban, ya que Sigzil podía ser crítico y desconsiderado. Después de que Sigzil y Hoid se separaran, Sigzil acabó convirtiéndose en hombre del puente.

Durante un tiempo, ocultó su afiliación con los cantamundos, pero finalmente empezó a hablar a los demás hombres del puente sobre tierras y pueblos lejanos, como Sesemalex Dar y los emuli. Hoid finalmente le localizó de nuevo y le ascendió a cantamundos de pleno derecho.

Al igual que otros miembros del Puente Cuatro, Sigzil se convirtió en escudero de los Corredores del Viento y luchó por la coalición durante la Batalla de la Explanada Thayleña. Poco después, se vinculó a la honorspren Vienta. Con su mente erudita y su perspicacia táctica, es considerado un líder y un modelo a seguir por los demás Corredores del Viento.

METAS Y RECOMPENSAS

Si utilizas a los cantamundos en tu campaña, los PJs individuales que completen metas para ellos podrán tenerlos como mecenas y, de este modo, obtener su beneficio.

METAS

Los cantamundos pueden ofrecer metas como las siguientes:

Seguir las tradiciones. Participa en un festival o celebración cultural en otro país y escribe un tratado sobre tus experiencias.

Influenciar a un líder. El consistorio de un asentamiento alezi se ha resistido a las fuerzas de Odium, pero se avecina algún tipo de desastre. Cuéntale una historia que le convenza de retirarse con sus ciudadanos, evitando un derramamiento de sangre innecesario.

BENEFICIO: CANTAMUNDOS

Además de ofrecer comodidades, los cantamundos pueden hablar bien de ti con muchas culturas que normalmente no confiarían en los forasteros, y ayudarte a establecer relaciones a pesar de no hablar ningún idioma local. Cuando un cantamundo hace esto, se te puede dar una oportunidad en una cultura desconocida cuando de otro modo no la tendrías y puedes conseguir un intérprete que te ayude a desenvolverte. A discreción de la DJ, esto puede incluir las culturas de mundos de más allá de Roshar.

EN ROSHAR, A HOID SE LE CONOCE COMO SAGAZ





PUNTOS DE INTERÉS

ROSCHAR ES UN MUNDO DIVERSO CON INFINIDAD DE LUGARES que puedes utilizar como telón de fondo para arcos argumentales o campañas enteras. Este capítulo presenta cinco lugares emblemáticos de *El Archivo de las Tormentas*. En estos escenarios, los personajes pueden cambiar audazmente el destino de Roshar, o desempeñar un papel más sutil al salvar a gente corriente, descubrir secretos asombrosos o simplemente prepararse para la llegada de Radiantes importantes.

CÓMO USAR ESTOS LUGARES

Este capítulo describe los siguientes lugares de Roshar y ofrece ganchos de aventura para inspirar nuevas historias en ellos:

La Alezkar ocupada. Bajo el gobierno hostil de las fuerzas de Odium, Alezkar es solo una sombra de su antiguo esplendor. El peligro acecha por todas partes mientras los regios y los Fusionados inspeccionan su nuevo dominio y esclavizan a las masas humanas que antes esclavizaron a los suyos.

Rall Elorim. El agua fluye de una etérea fuente de montaña, cayendo en cascada sobre la entrada de una gran ciudad iriali. Las fuerzas de Odium se han establecido aquí, aunque no es un lugar tan apacible como parece.

Las Llanuras Quebradas. Estas mesetas separadas por peligrosos abismos forman un vasto campo de batalla donde las tropas alezi y los oyentes compiten para reclamar las gemas corazón de los abismoides que vienen aquí a pupar.

Urithiru. Una ciudad redescubierta que tiene un poderoso spren se ha convertido en la base de operaciones de la coalición de monarcas y otras personas que desafían a Odium. Escondida en las montañas del centro de Roshar, esta torre consta de vastos niveles llenos de antiguos secretos ocultos.

Campamentos de guerra. Lindando con las Llanuras Quebradas, los campamentos de guerra son ciudades temporales gobernadas por los altos príncipes alezi. Aunque su función es alojar ejércitos, en los campamentos de guerra hay algo más que simples barracones.

EMOCIONES Y TRAMA

En el Cosmere, la ambientación y la narrativa están profundamente entrelazadas. Las áridas Llanuras Quebradas cubiertas de crem, la misteriosa extensión de obsidiana de Shadesmar, la majestuosa torre de Urithiru que se eleva sobre Roshar... Todos y cada uno de estos lugares memorables cumplen una función narrativa. Para crear una campaña sólida y cohesionada desde el punto de vista narrativo, ten en cuenta cómo los escenarios físicos de una campaña funcionan junto con los arcos argumentales para reforzar los temas y los acontecimientos.

Los escenarios de *El Archivo de las Tormentas* tienen dos funciones: refuerzan las *emociones*, y desarrollan la *trama*. Los escenarios no solo realzan la línea argumental, sino que también encierran secretos o giros argumentales que los personajes deben investigar y a los que deben enfrentarse.

CÓMO REFORZAR LAS EMOCIONES

Considera la progresión que se presenta en las novelas: las Llanuras Quebradas están desprovistas de civilización, salvo por dos enemigos (los oyentes y los alezi), y carecen de motivación más allá de la guerra y la codicia. Aquí, las amplias mesetas dejan a los soldados expuestos por todos lados. Esto refuerza los primeros sentimientos de aislamiento, desesperación, falta de dirección y vulnerabilidad de Kaladin. Los abismos encierran y separan a Kaladin y al Puente Cuatro de los explotadores altos príncipes y ojos claros, proporcionando al Puente Cuatro un hogar; pero los abismos también están llenos de abismoides y otros peligros, lo que garantiza que este hogar nunca sea realmente seguro.

CÓMO REFORZAR LA TRAMA

Además de despertar emociones, el sencillo escenario de las Llanuras Quebradas está plagado de preguntas: ¿Qué hay en el centro? ¿Por qué las mesetas tienen un patrón simétrico? ¿Qué son las luces de la meseta central? Algunas de estas respuestas solo se revelan cuando la historia avanza a través de escenas climáticas. Los protagonistas acaban descubriendo que Sedetormenta y la Puerta Jurada se encuentran en el centro y la historia avanza hasta Urithiru, un nuevo escenario y una nueva etapa en la historia.

REPETICIÓN DEL CICLO

Y así se repite el ciclo. Urithiru, como escenario, refuerza las emociones: los sentimientos de confusión, pérdida, incertidumbre y asombro se ven agravados por su extraña arquitectura, pasillos vacíos, sistemas inoperativos, intrigantes murales, maravillosos fabriles y su desconcertante altura. Conseguir Urithiru parece una victoria provisional (la ciudad tiene un gran potencial, siempre y cuando puedan hacer

*Agentes de la coalición
en una misión en la
Rholinar ocupada.*

funcionar sus sistemas), pero está llena de misterios e inexplicables peligros. Dado que Urithiru no puede funcionar inmediatamente como hogar para los refugiados, esto aumenta su sensación de inestabilidad mientras los Fusionados causan estragos en Roshar.

Urithiru responde a preguntas tanto como conduce a otras nuevas. Desvela respuestas sobre los Caballeros Radiantes, conduce al descubrimiento de las Puertas Juradas y proporciona un lugar desde el que los protagonistas pueden actuar e investigar a Odium, los Portadores del Vacío y la propia Urithiru.

Cuando los personajes quedan atrapados entre la espada y la pared con sus aliados y conocimientos actuales, vuelven a pasar a un nuevo escenario, esta vez Shadesmar. Allí, amplían su comprensión del Reino Cognitivo y de los spren, y obtienen nuevos aliados en los honorspren jóvenes.

El ciclo se repite una y otra vez. Cuanto más se enfrentan los personajes a lo sobrenatural y lo mágico, descubren lugares más mágicos que los sumergen cada vez más en los misterios. Mientras tanto, las regiones más “terrenales” evolucionan con el tiempo para reforzar lo que está en juego en la campaña; por ejemplo, Alezkar se convierte en una zona de guerra devastada por los Portadores del Vacío y los Deshechos, donde lo sobrenatural y lo mundano se mezclan para mantener a los personajes anclados en la tragedia. Luchar contra los Portadores del Vacío en Shadesmar es una cosa, pero salvar a tu propia gente de las manipulaciones de una Deshecha es algo completamente distinto, algo mucho más personal.

CÓMO UTILIZAR LOS LUGARES

A la hora de elegir el lugar donde ambientar una campaña o aventura, es útil determinar los temas, el ritmo de la historia y la progresión de la narrativa. Por ejemplo, las campañas de combate podrían comenzar cerca de las Llanuras Quebradas, con la implicación de los personajes en la guerra entre Alezkar y los oyentes, mientras que los personajes eruditos pueden encontrarse con Shadesmar mucho antes de lo que otras historias requerirían. Las campañas pueden abarcar todo el continente y otros reinos para exponer a los personajes a muchas culturas, religiones, maneras de pensar y conocimientos diferentes, o bien pueden desarrollarse cerca de Alezkar y centrarse en el asedio de los Portadores del Vacío, lo que hace hincapié en la ocupación y resulta más personal.

Tus aventuras nunca deberían verse limitadas por la progresión de la trama ni por la ambientación de las novelas. Se puede contar una historia sobre los Caballeros Radiantes en cualquier lugar: desde las Llanuras Quebradas hasta las calles de Tukar. Por ejemplo, imagina que los Radiantes tukari descubren que su dios-sacerdote es un Herald; en este caso, la trama podría girar en torno a salvar a los spren Radiantes de sus crueles experimentos. Roshar ofrece infinidad de lugares para contar historias adaptadas a tu campaña; las siguientes secciones simplemente sirven de punto de partida.

LA ALEZKAR OCUPADA

Durante siglos, Alezkar fue conocida como la nación de los guerreros. Pero mientras el rey Elhokar Kholin y sus altos príncipes luchaban en las Llanuras Quebradas, agotaron la riqueza y los soldados de la nación, debilitando inadvertidamente su patria.

Cuando llegó la tormenta eterna, Odium no tardó en atacar una Alezkar vulnerable y movilizó a los cantores recién despertados para tomar la capital alezi de Kholinar.

A medida que la Verdadera Desolación sigue avanzando, los Fusionados y los cantores han tomado Alezkar, convirtiéndola en el corazón de las fuerzas de Odium.

DESCRIPCIÓN

Al crear aventuras en la Alezkar ocupada, ten en cuenta los siguientes factores.

GOBIERNO

Durante el asedio de Kholinar, la reina Aesudan Kholin no ejerció ningún liderazgo sobre la ciudad ni sobre la nación. Tras la caída de la capital, Alezkar, a la que los Fusionados llaman Avendla, pasó a estar gobernada por los Nueve, un grupo de venerables y respetados cantores sepultados en la piedra. Fuera de la capital, los regios se hicieron cargo de la administración de las ciudades y pueblos.

HABITANTES

Durante la ocupación, la población de Alezkar siguió siendo principalmente humana, pero la mayoría de sus habitantes eran granjeros, comerciantes, consistores y otros no combatientes que no fueron a las Llanuras Quebradas. Aunque los cantores solo constituían una décima parte de la población, reclamaron el control del país con la guía de los Fusionados.

ECONOMÍA

Siguiendo las órdenes de los Fusionados, los cantores obligaron a los humanos alezi a desempeñar trabajos manuales y de producción. La economía de Alezkar se orientó hacia un nuevo objetivo: apoyar a los ejércitos de Odium.

CULTURA

Cuando empezó la ocupación, los cantores alezi se encontraron forjando un nuevo lugar en el mundo, abrazando su libertad y decidiendo en quiénes se convertirían. Algunos tenían sed de venganza y vieron la oportunidad de reparar siglos de esclavitud humana. Otros quisieron emular a los Fusionados y aceptar su recién revelada herencia.

*Estado de la Alezkar ocupada
en 1875.*



Mientras tanto, los Fusionados veían a la humanidad como una alimaña que debía ser exterminada, acorralada o canalizada para los fines de Odium. Y para los humanos alezi, su vida se convirtió en una sensación de falta de control y miedo omnipresente, y, en algunos casos, en un sentimiento de culpa permanente por las atrocidades cometidas por ellos y sus antepasados contra los cantores.

KHOLINAR

Situada en el principado de Kholin, Kholinar, la capital, se construyó en el emplazamiento de una de las Ciudades del Alba.

DURANTE EL ASEDIO

Inmediatamente después de la tormenta eterna, las fuerzas de Odium comenzaron a hostigar Kholinar. Enviaron refugiados para abrumar la ciudad y utilizaron secretospren y Fusionados para interrumpir los canales de comunicación de la ciudad con sus aliados. Estos secretospren también podían rastrear algunas formas de potenciación, incluida la potencia de Gravitación.

La Guardia de la Muralla, una fuerza de combate honorable y bien organizada dirigida por la misteriosa alta mariscal Celeste, resistió durante algún tiempo, pero la ciudad a sus espaldas se sumió en el caos debido a la presencia de tres Deshechos.

El fervor y la población fueron influenciados por el Deshecho Ashertmarn, así como por el Culto de los Momentos, que adora a los spren y predica las palabras de Odium. Los spren de la ciudad fueron corrompidos por Sja-anat, la misma Deshecha que alteró a Glys, el spren de Renarin Kholin. Un tercer Deshecho, Yelig-nar, se vinculó con la reina Aesudan.

Finalmente, las fuerzas de Odium lanzaron un asalto a gran escala y tomaron la ciudad. El rey Elhokar murió en una misión de rescate y las murallas fueron derribadas. A raíz de ello, la reina Aesudan sucumbió y Jezrien, el rey de los Heraldos, fue asesinado.

DESPUÉS DEL ASEDIO

Con los Fusionados al mando, los cantores de Kholinar pusieron a los humanos a trabajar en la reconstrucción de la ciudad. No obstante, los Fusionados conocidos como los Alterados fueron los que consiguieron las proezas de construcción más impresionantes.

En Kholinar se establecieron muchas nuevas marcas de Fusionados, como los Enmascarados (que pueden cambiar de aspecto) y los Enfocados (que pueden transformarse en guerreros increíblemente fuertes y densos).

Tanto los cantores como los humanos aprendieron a actuar con cautela en Kholinar, porque en cualquier momento un Celestial podía estar observando desde arriba o un Enmascarado podía ir disfrazado como un vecino cualquiera. Bajo el dominio de los Fusionados, Kholinar se convirtió en una ciudad marcada por la cruda realidad: los cantores tienen que asimilarse y los humanos, someterse.

Los Fusionados animaron a los cantores de Kholinar a explorar las antiguas costumbres de su pueblo (como el arte, la comida, la música y otras actividades) y a abandonar todo lo alezi que habían incorporado... excepto lo relacionado con la guerra.

Después de cada tormenta, los recién bendecidos regios se reunían en la antigua arena de duelos, ahora utilizada para entrenar bajo la tutela de los caprichosos y volátiles Fusionados, con el fin de prepararse para las rotaciones a los distintos frentes.

LOCALIZACIONES IMPORTANTES

En la Alezkar ocupada hay zonas dedicadas a los Fusionados, focos de resistencia y oportunidades de crecimiento y cambio.

KARANAK

Situada en un delta del principado de Bethab, Karanak es uno de los últimos bastiones de la coalición en Alezkar. Debido a su importancia estratégica como puerto principal, Karanak es objeto de una encarnizada lucha y se encuentra amenazada por Hathalash, un violento cantor que se hace llamar “brillante señor”. Este ambicioso regio se esfuerza por impresionar a los Fusionados con su pasión, lo que le lleva a enfrentarse frecuentemente con los sitiados defensores de Karanak.

RASHIR

Aunque es uno de los principales centros comerciales del principado de Sebarial, Rashir está lejos de la influencia constante de los Fusionados. Los cantores locales tienen libertad de acción en la administración, por lo que la ciudad está gobernada por un consejo electo de cantores y humanos.

Sin embargo, cada vez son más los rumores sobre oscuros y sombríos monstruos que amenazan los asentamientos cercanos. En realidad, estas criaturas son la Esencia de Medianoche (descrita en el capítulo 8) engendrada por Re-Shephir tras huir de Urithiru.

REVOLAR

Tras la captura de Kholinar, Revolar se sumió en la oscuridad y la anarquía, con varias organizaciones rivales apoderándose de distintos sectores de la ciudad. Algunos grupos, como los autoritarios Regentes de Vamah, están encabezados por ojos claros que luchan por el poder. Otros, como los antiautoritarios parshenati (“los que destruyen”), están dirigidos por cantores que quieren redefinir el nombre despectivo que recibieron sus primos oyentes.

Mientras la ciudad siga enviando alimentos y materiales para la guerra, los pocos Fusionados que hay en Revolar no interferirán.

*Kholinar ocupada
por cantores.*



El Palacio de Khdlinar (mejorado por los cantores)



Tocopessos plantados en el Parque del Hacedor de Soles

Hay que tener cuidado cuando estos Vacíospreñ están cerca, sobre todo al usar Investidura o fabriles dentro de la ciudad.

GANCHOS DE AVENTURA

Puedes utilizar las ideas siguientes para crear una aventura ambientada en la Alezkar ocupada. Tras cada título, entre paréntesis, se indica en qué momento de la historia de Roshar podría ambientarse dicha aventura.

UNA ENTREGA PELIGROSA (VERDADERA DESOLACIÓN)

Los personajes se encuentran con una espía humana moribunda que les implora que saquen a escondidas de Alezkar su cuaderno. Les pide que lo entreguen a las fuerzas de la coalición o a los grupos de resistencia, evitando las patrullas de cantores y los Fusionados.

UN SABOTEADOR FERVOROSO (VERDADERA DESOLACIÓN)

Un gran ejército de cantores marcha desde Revolar hacia el frente noroeste. Un fervoroso alezi que colabora con el Visión necesita un grupo que le ayude a convertir un puente en humo usando el moldeado de almas, retrasando así el avance del ejército.

LIBERTAD ARDIENTE (VERDADERA DESOLACIÓN)

Ha surgido un creciente comercio de musgoardiente entre los humanos de Kholinar y un agresivo Enfocado presiona a los PJs para que investiguen. Las pesquisas revelan la existencia de un grupo de humanos que procesan el aditivo musgo en un templo abandonado y luego utilizan las ganancias para sacar de contrabando a cantores y humanos disidentes de Kholinar, entre ellos un Radiante.

OTRAS ESCENAS

La tabla Escenas de la Alezkar ocupada ofrece ideas para escenas concretas que puedes utilizar en cualquier campaña.

ESCENAS DE LA ALEZKAR OCUPADA

d6	Escena
1	Un Corredor del Viento pasa volando, perseguido por dos Celestiales, y deja caer algo cerca.
2	Un Devastador quema alegremente edificios ocupados por humanos.
3	Un comerciante afirma tener un fabrial que permite detectar a los Enmascarados disfrazados.
4	Un regio en forma emisaria pronuncia apasionados discursos acerca de tratar mejor a los humanos, mientras varios Fusionados presencian el acto.
5	Un grupo de cantores en forma de guerra, ataviados con takamas alezi, sale a cazar espinablanca.
6	Un regio en forma funesta busca a un preso fugado.

RALL ELORIM

Rall Elorim, la Ciudad de las Sombras, es la capital de Iri. Una vasta cornisa de piedra natural la protege, creando un refugio a salvo de las altas tormentas y sumiendo gran parte de la urbe en la oscuridad. De la cornisa montañosa caen cascadas de agua dulce, formando las Cataratas de la Tormenta, que se acumulan en un embalse que rodea la Puerta Jurada de la ciudad. La protección y las salpicaduras crean un entorno rico para la vida vegetal, dejando la ciudad cubierta de enredaderas y resbaladiza por las algas.

DESCRIPCIÓN

Al crear aventuras en Rall Elorim, ten en cuenta los siguientes factores.

HABITANTES

Durante la Verdadera Desolación, los humanos iriali de Rall Elorim llegaron a un acuerdo de paz con los cantores y las fuerzas de Odium. Muchos humanos dieron la bienvenida a los cantores iriali y algunos incluso celebraron las experiencias que podían ofrecer al Único, pero, bajo la superficie, la tensión sigue latente. Aunque los cantores son reconocidos como administradores del territorio, muchas personas se oponen al gobierno de Odium. Una resistencia secreta de humanos y cantores lucha contra los Fusionados que han llegado para gobernar la ciudad.

CULTURA

Dado que es una de las Ciudades del Alba, Rall Elorim es realmente antigua. Durante las Desolaciones cambió muchas veces de manos, lo que le dio lugar a una arquitectura única y variada que se remonta tanto a los humanos como a los cantores. Desde entonces, los iriali han construido innumerables santuarios y templos para rendir culto al Único. Lo más llamativo son las miles de estatuas de plegaria que jalonan todas las calles y canales, y que celebran facetas únicas de la experiencia humana (o incluso de la cantora).

GOBIERNO

Los gobernantes de Iri tienen su sede en el palacio de Rall Elorim. Antes de la tormenta eterna, el Triunvirato de Iri estaba formado por dos reyes y una reina. Como parte de sus acuerdos de paz con las fuerzas de Odium, los monarcas se unieron a un cantor regio de Iri y a dos Fusionados, formando un consejo de gobierno. Estos cantores también ostentan títulos de la realeza, pero para mantener las alianzas vigentes, los monarcas humanos se encargan de las relaciones exteriores.

Entre los monarcas destaca Imalei, una mujer en forma emisaria que ejerce de portavoz y mediadora de los Fusionados. Durante su transición a una forma de poder, el vacíospre de Imalei reconoció la verdad de su gema corazón y la liberó de su forma esclava hombrén. Imalei ahora sirve fervientemente a los Fusionados, construyendo una nueva experiencia para el Único.

Otro consejero, un hombre Profundo llamado Dymab, tiene como misión eliminar la resistencia en “su” ciudad. El tercer miembro de los cantores es Lilinum, una mujer Devastadora particularmente feroz y que tiene sus propios planes.

LOCALIZACIONES IMPORTANTES

Quienes visitan Rall Elorim pueden encontrar las siguientes localizaciones de importancia histórica y cultural.

LAS CATARATAS DE LA TORMENTA

Ascender escalando hasta la cima de las Cataratas de la Tormenta es muy peligroso, sobre todo con las impredecibles corrientes causadas por las tormentas. Sin embargo, los escaladores que consiguen llegar a la cima son recompensados con bosques de plantas raras que pueden refinarse para obtener costosas especias y medicinas. Algunos leemareas y Vigilantes de la Verdad tienen la costumbre de buscar un lugar tranquilo para meditar al borde de las rugientes cascadas.

EMBALSE DE ELORIM

En el centro de la ciudad, un embalse perfectamente circular recoge el agua de las Cataratas de la Tormenta, lista para su distribución a los canales de la región. El rocío atrae a los brillantes vaporspren, que se deslizan por el embalse con alas de gasa. Un puente de piedra llega hasta el centro del agua, donde un erosionado templo honra al Único. Esta plataforma central es el emplazamiento de la Puerta Jurada de Rall Elorim y el templo es su edificio de control.

En los primeros días del Llanto, cuando los arcoíris llenan de color las Cataratas de la Tormenta, los habitantes de la ciudad navegan en embarcaciones por el embalse para celebrar su Festival de la Luz Vaporosa. Cantan, bailan y se visten con elaborados trajes de vaporspren multicolores. Son días de celebración, pero a muchos iriali les preocupa que este festival se convierta en un foco de tensión entre los Fusiónados y la resistencia.

EL HUECO FUNESTO

En la base de la montaña en la que se encuentran las calles, en una oscuridad casi constante, el distrito sin ley conocido como Hueco Funesto es el hogar de los pobres y los oprimidos. Aquí, la resistencia contra los Fusiónados puede actuar con relativa libertad.

El distrito se ha ganado su nombre y reputación gracias a innumerables historias de fantasmas y visiones terribles. En estos relatos aparecen enigmáticos sombraspren, melodías lastimeras y figuras errantes. Muchos mendigos y niños de la calle temen quedarse demasiado tiempo en las calles del Hueco, pero a menudo no tienen otra opción.

Las historias reflejan una trágica verdad: en las criptas situadas por debajo del Hueco Funesto se encuentran las gemas corazón de los cantores en forma sombría creados por Ba-Ado-Mishram durante la Falsa Desolación. Atrapados entre el Reino Cognitivo y el Reino Físico, estos cantores incorporales llevan miles de años encerrados.

LAS BÓVEDAS

Un laberinto de túneles y cuevas conduce más allá del distrito del Hueco Funesto, donde se encuentran cientos de tumbas y mausoleos que datan de los primeros asentamientos de la ciudad. Aunque constituyen un paraíso para los historiadores, es difícil orientarse por su interior y los derrumbes son frecuentes.

En los confines más profundos hay una bóveda en la que el Herald Pailiah guarda objetos valiosos. Aunque Pailiah empezó su labor para honrar a las personas y los lugares que conocía durante su vida inmortal, su pasión se ha convertido en obsesión.

EL SENDERO DE LAS ESTRELLAS

Cuando alguien que no es iriali tiene conocimiento de las migraciones de su pueblo a través del Cosmere, enseguida se pregunta “dónde”, “cuándo” y “cómo”. Con una sonrisa irónica, un iriali podría sugerirle a su inquisitiva amistad que visite una zapatería local y busque el Sendero de las Estrellas.

El Sendero es una tradición oral cuidadosamente conservada entre muchos de los zapateros de Rall Elorim. Sus innumerables historias enseñan la importancia de dar los pasos correctos a lo largo del viaje único de tu vida, estar atento a las señales del camino y (por supuesto) encontrar el calzado adecuado para la siguiente etapa del Sendero. Algunos elementos de los eclécticos relatos sobre el Sendero se han integrado en la arquitectura de la ciudad para quienes saben dónde buscar. Estatuas de plegaria fuera de lugar, glifos con extraños adornos y arcos adornados con metales peculiares: cualquier cosa podría ser una “señal” colocada por un seguidor del Sendero con la esperanza de inspirar a un viajero a encontrar su camino.

CARRETERA DE LA FIEBRE DE PIEDRA

Moldeada durante las Desolaciones por los Caballeros Radiantes, la Carretera de la Fiebre de Piedra fue en su día un paso despejado a través de las montañas desde Rall Elorim hasta la Fortaleza de la Fiebre de Piedra. Desde la Traición, la Carretera de la Fiebre de Piedra fue deteriorándose gradualmente, cayó en el olvido y quedó sepultada por el crem.

A pesar de todo, los arqueólogos iriali debaten sobre las crípticas referencias históricas a un “camino del traidor” que comienza en algún lugar de Rall Elorim. Los buscadores de tesoros más osados a veces emprenden expediciones para cartografiar esta ruta, en busca de los rumores sobre las esquirladas enterradas. La mayoría, sin embargo, considera que esta búsqueda es una locura, y algunas historias sugieren que las esquirladas están en manos de los mortíferos y recelosos muertepren.

GANCHOS DE AVENTURA

Puedes utilizar las ideas siguientes para crear una aventura ambientada en Rall Elorim. Tras cada título, entre paréntesis, se indica en qué momento de la historia de Roshar podría ambientarse dicha aventura.

GEMAS CORAZÓN PARA CULTIVAR (VERDADERA DESOLACIÓN)

Un granjero cantor busca gemas corazón de los grancapara-zones de los mares que hay al norte de Rall Elorim. Las gemas corazón ayudarán a cultivar a lo largo de los canales, por lo que deberán protegerse incluso después de su instalación.

SIN ESCONDITE (VERDADERA DESOLACIÓN)

El rey cantor Dymab expulsó a la resistencia de su escondite en el Hueco Funesto y ahora la organización necesita ayuda para encontrar un nuevo refugio. Para tener un mayor impacto, lo ideal sería que la nueva ubicación estuviera más cerca del palacio.

MÁS ALLÁ DE ROSHAR (VERDADERA DESOLACIÓN)

Una incipiente Escultora de Voluntad azishiana ha recibido unos zapatos con incrustaciones de circonio de un zapatero iriali y ahora cree que el Sendero de las Estrellas la lleva por un camino oculto hacia Shadesmar. Sin embargo, primero quiere descifrar una señal más: un mapa que los Fusionados custodian con recelo. La Escultora está dispuesta a llevar

a Shadesmar a cualquiera que la ayude a infiltrarse en el palacio.

OTRAS ESCENAS

La tabla Escenas de Rall Elorim ofrece ideas para escenas individuales que puedes utilizar en cualquier campaña.

ESCENAS DE RALL ELORIM

d6	Escena
1	Una colonia de khornaks de agua dulce lanza un ataque desde su nido en los canales.
2	Unos rebeldes iriali intentan confiscarte las armas.
3	Una escultora iriali pide a los transeúntes que le den un toque personal a su nueva estatua de plegaria.
4	Un artifabriano necesita ayuda para atrapar un vaporspren en el embalse de Puerta Jurada.
5	Una regia en forma emisaria quiere interrogarte sobre posibles vínculos con la resistencia.
6	Un zapatero nervioso insiste en que te lleves sus botas gastadas "para el viaje que se avecina". Están llenas de esferas marcadas.

Rall Elorim, la capital iriali



Las sombras están siempre presentes en Rall Elorim, pero cuando la luz del sol ilumina el brumoso rocío de las Cataratas de la Tormenta, se convierte en un lugar de fugaz belleza con aguas rugientes y luminosa bruma llena de arcoíris y vaporspren iridiscentes. Una vista hermosa y digna de contemplar, si no fuera por la humedad.





La arquitectura de los cantores, tanto antigua como nueva, es común en Rall Elorim, un testimonio de la historia del cambio de población de la ciudad.



Aquí prefieren las lámparas de esferas de cerámica. Emiten una luz mucho más cálida y suave que sus equivalentes de cristal.

Esas esculturas de plegaria se pueden encontrar por toda la ciudad, cada una con su estilo y expresión, representando un aspecto singular del Único.



¿Un cantor o solo una personalidad pintaguda?

En su mayoría son figuras humanas, pero también hay animales y spren.

Rara vez están pintadas (que sean del mismo crem alude a su singularidad)



LAS LLANURAS QUEBRADAS

Las Llanuras Quebradas son una tierra desolada al sur de las Montañas Irreclamadas. Las llanuras están divididas por profundos abismos, formando mesetas áridas que se enfrentan a altas tormentas excepcionalmente peligrosas. Estos abismos dividen el terreno en un patrón simétrico visible solo desde las alturas, partiendo de una ciudad en ruinas. El patrón parece el vestigio de una gran catástrofe, como si algo hubiera golpeado el centro de las llanuras.

DESCRIPCIÓN

Al crear aventuras en las Llanuras Quebradas, ten en cuenta los siguientes factores.

HABITANTES

Los habitantes que llevan más tiempo en las Llanuras Quebradas son los oyentes. Estos cantores se apartaron de Odium y los Fusionados durante la Falsa Desolación.

CULTURA

Durante generaciones, los oyentes se mantuvieron aislados, pasando desapercibidos para las naciones humanas de su entorno. En preparación para la Guerra de la Venganza, concentraron a su pueblo en las ruinas de Narak, mientras que los alezi establecieron campamentos de guerra en el oeste (de los que se habla en la sección “Campamentos de guerra” más adelante). Desde entonces, las Llanuras Quebradas se han convertido en poco más que un campo de batalla.

ECONOMÍA

Los viajeros de las Llanuras Quebradas siempre están alerta ante los abismoides, unos enormes grancaparazones que merodean por los abismos para alimentarse y luchar. Las gemas corazón de los abismoides, que suelen extraerse de sus crisálidas en estado latente, se han convertido en el motor económico de la región tanto para los oyentes como para los alezi. Mientras que los oyentes cantan con las gemas corazón para estimular el crecimiento de las cosechas en Narak, los alezi las utilizan para crear grano con moldeado de almas y alimentar a sus ejércitos. El gran valor de estas gemas corazón ha motivado a los altos príncipes alezi a tratar su guerra como una competición por las gemas corazón en lugar de una búsqueda de venganza.

LOCALIZACIONES IMPORTANTES

Un viajero puede encontrarse con las siguientes localizaciones mientras recorre las Llanuras Quebradas.

NARAK

En el centro de las Llanuras Quebradas se encuentra la antigua ciudad conocida como Sedetormenta, la capital del Reino Plateado de Natanatan. En su apogeo, la importancia estratégica y económica de Sedetormenta estaba afianzada por la Puerta Jurada que la conectaba con Urithiru. Sin embargo, la destrucción de la región dejó en ruinas la otra poderosa ciudad, esparcida por las mesetas fracturadas.

Poco a poco, los humanos perdieron todo conocimiento de la ubicación de Sedetormenta.

Sin embargo, los oyentes conocían bien su ubicación. Durante la Guerra de la Venganza, construyeron sobre y alrededor de las estructuras que mejor habían resistido las tormentas, transformando Sedetormenta en la ciudad a la que llamaron Narak, que significa “exilio”. Narak estaba gobernada por los Cinco, un consejo elegido para representar a las formas de cantor conocidas; gobernaban desde lo alto de la torre de vigilancia central más alta de la ciudad. Los oyentes construyeron nuevas casas mezclando ruinas con materiales textiles y defensas de caparazón, construyeron grandes salas para practicar el arte y la ciencia entre otras disciplinas, con lo que transformaron Narak en una maravilla de la cultura de los cantores.

Al final de la era, la ciudad de los oyentes fue arrasada por el choque entre la tormenta eterna y la alta tormenta. Los alezi reutilizaron la ciudad como una importante línea de suministro a Urithiru, construyendo su fortaleza sobre las ruinas del asentamiento de los oyentes.

En las profundidades de Narak se encuentra el mayor secreto de las Llanuras Quebradas: la Perpendicularidad de Odium, el estanque que contiene su Investidura concentrada.

MESETAS

Dado que los abismoides pupan en lo alto de las áridas mesetas, dejando sus gemas corazón indefensas, se convirtieron en importantes objetivos estratégicos durante la Guerra de la Venganza. Los cantores en forma de guerra eran capaces de saltar los abismos, pero los ejércitos alezi necesitaban puentes para atravesar el terreno fracturado. Para ello, construyeron puentes permanentes cerca de los campamentos de guerra, pero los abismos más al este requerían el uso de puentes portátiles. Algunos altos príncipes emplearon puentes tirados por chulls y fabriales, pero resultaron ser más lentos que las cuadrillas de puentes formadas por esclavos y prisioneros que arriesgaban su vida desplegando puentes durante la batalla.

La Torre, la meseta más grande conocida por los alezi, se encuentra a ocho horas de marcha al este de los campamentos de guerra. Como lugar preferido por los abismoides para pupar, la Torre se convirtió en un campo de batalla frecuente. Sin embargo, los alezi nunca derrotaron a los oyentes allí, y durante la Batalla de la Torre, las fuerzas de Dalinar Kholin fueron abandonadas por Sadeas y sufrieron una aplastante derrota.

*Narak ocupada
por los humanos.*



Para mi sorpresa, entre los guardias Kholin había un superviviente de las naciones oyentes. Fue muy amable al contarme historias de este pueblo y su fascinante cultura. Tengo muchas ganas de volver para saber más y ayudar a preservar la memoria de esta tenaz sociedad.



Mi guía me dijo que los dibujos del Salón de Arte se hicieron en un intento infructuoso de atraer a los creacionspren. Creo que el resultado es genial, pero los spren pueden ser extrañamente críticos a veces, o tal vez los artistas tuvieron dificultades para captar el espíritu de la obra...



ABISMOS

Los abismos son oscuros, húmedos y rebosan de vida con una flora y fauna diversas. Sus profundidades atraerían a recolectores y cirujanos en busca de suministros médicos, pero la amenaza de los abismoides errantes hace que solo los más desesperados acepten el riesgo.

Las altas tormentas también convierten los abismos en una trampa mortal. Las aguas torrenciales arrastran escombros a través de los estrechos canales, ahogando, sepultando o aplastando a los ocupantes desprevenidos. Estas aguas también recogen restos de los campos de batalla de las mesetas, acumulando tesoros de armas, armaduras e incluso esferas en los puntos de estrangulamiento de los abismos. La recuperación de estos materiales durante el “servicio en los abismos” es una empresa arriesgada que solo emprenden los esclavos y los hombres de los puentes.

RUINAS OLVIDADAS

Los viajeros afortunados pueden descubrir restos de asentamientos que se remontan a la era de los Reinos Plateados, cuando la ciudad de Sedetormenta atraía a visitantes de todo Roshar. Algunas ruinas se encuentran en grietas que las protegen de los peores embates de las tormentas, mientras que otras solo se revelan después de que tormentas catastróficas dañen las paredes de los abismos.

Estas ruinas son diversas en forma y función. En la base de una meseta con forma de pilar al este, el crem ha enterrado un registro tallado en piedra de los miembros de la Última Legión. Dentro de un abismo en el norte, un templo de Vedeledv se convirtió hace mucho tiempo en el lugar favorito de los abismoides para ir a morir. Gracias a la pared protectora natural creada por sus caparazones vacíos, gran parte del templo ha sobrevivido.

REMANENTES DE LOS OYENTES

Después de la tormenta eterna, los restos de la cultura oyente permanecen dispersos por las Llanuras Quebradas. Al este, donde los abismos y mesetas se convierten en llanuras aluviales arenosas, el guerrero cantor Thude está construyendo un nuevo hogar para los refugiados que rechazaron el golpe de Eshonai. Estos oyentes encontraron una forma de comunicarse con los abismoides y ahora viven pacíficamente con ellos.

Otro grupo de “oyentes perdidos” ha mantenido una tenue presencia en los abismos occidentales. Desconfiado de los alezi, pero escéptico sobre la necesidad de la guerra, un guardián de las canciones llamado Tlaxam nunca reunió a su pueblo con los demás oyentes en Narak. Su gente viaja como nómadas, buscando refugio en cualquier hueco seguro que pueden encontrar en los abismos. Ahora, como Escultor de Voluntad recién vinculado, Tlaxam protege a su pueblo durante las altas tormentas moldeando piedra a lo largo de sus túneles.

GANCHOS DE AVENTURA

Puedes utilizar las ideas siguientes para crear una aventura ambientada en las Llanuras Quebradas. Tras cada título, entre paréntesis, se indica en qué momento de la historia de Roshar podría ambientarse dicha aventura.

HOMENAJE (GUERRA DE LA VENGANZA)

Un soldado lamenta haberse perdido la Batalla de la Torre después de que una herida le mantuviera en el campamento. Ahora busca un equipo que le ayude a buscar en los abismos los restos de su caída esquadra, desesperado por pasar página y quizá incluso por conseguir algún recuerdo.

LÍNEAS DE SUMINISTRO (VERDADERA DESOLACIÓN)

Los Fusionados han estado destrozando los puentes del camino entre la Puerta Jurada de Narak y los restos de los campamentos de guerra. Sebarial, el alto príncipe de comercio, está formando un equipo para establecer una ruta más segura.

EL MÁS GRANDE (VERDADERA DESOLACIÓN)

El legendario abismoide Viejo Ojos Verdes es la bestia más grande y despiadada que existe, o eso es lo que cuentan las historias de taberna. Un alezi ojos claros está dispuesto a pagar generosamente por cualquiera que sea capaz de traerle su cabeza. Sin embargo, un cantor propone en secreto una alternativa: guiar al Viejo Ojos Verdes a las llanuras aluviales orientales para que se reúna con los oyentes.

OTRAS ESCENAS

La tabla Escenas de las Llanuras Quebradas ofrece ideas para escenas individuales que puedes usar en cualquier campaña.

ESCENA DE LAS LLANURAS QUEBRADAS

d6	Escena
1	La tierra tiembla por las pisadas de un abismoide. Queda poco tiempo antes de que llegue la bestia.
2	Unos desertores alezi se cruzan contigo en las mesetas. Te piden comida, armas y refugio, a punta de lanza si es necesario.
3	Un equipo de investigadores y espías de los Sangre Espectral está recogiendo los restos de Radiantes y Fusionados en los abismos.
4	Un oyente está recolectando coloridos florvolantes de las paredes del abismo. Decenas de putrispren revolotean a su alrededor.
5	Atrapados por los escombros de la tormenta, una pareja de guerra de oyentes perdida pide ayuda a cualquiera que puede oírlos.
6	Un Portador del Polvo está incendiando un peligroso nido de caparácaros en los abismos, pero puede que pronto se vea superado.

URITHIRU

Cuando comenzó La Verdadera Desolación, los alezi redescubrieron la ciudad perdida de los Caballeros Radiantes y antiguo núcleo de los diez Reinos Plateados.

En sus primeros tiempos de ocupación, las fuerzas alezi tuvieron que lidiar con el aislamiento, la falta de recursos, un clima duro y un malestar progresivo. Esta infestación fue finalmente revelada como Re-Shephir, una Deshecha a la que Shallan Davar expulsó.

Durante el año siguiente, Dalinar Kholin estableció la coalición de los monarcas, al tiempo que supervisaba el creciente número de Caballeros Radiantes. Una serie de eruditos dirigidos por Navani Kholin trabajaron para desentrañar los secretos de la ciudad, y la nobleza alezi llevó a cabo sus habituales maniobras políticas bajo el mandato de una nueva reina, Jasnah Kholin.

DESCRIPCIÓN

Al crear aventuras en Urithiru, ten en cuenta los siguientes factores.

GOBIERNO

El reino alezi en el exilio fue gobernado primero por Elhokar Kholin y, después de que le mataran, por Jasnah, su hermana. Por su parte, Dalinar y Navani gobiernan como rey y reina de Urithiru.

HABITANTES

A pleno rendimiento, Urithiru puede albergar alrededor de un millón de personas. Sus actuales ocupantes alezi solo utilizan un tercio de ese espacio.

ECONOMÍA

Turinad Sebarial, alto príncipe de comercio, grava los productos comerciales que pasan por las diez Puertas Juradas.

URITHIRU POR ENCIMA DE LA ALTA TORMENTA QUE SE ACERCA



CULTURA

Durante la Verdadera Desolación, Urithiru se llena de Radiantes, soldados, artesanos, nobles y jornaleros. La tensión entre estos grupos aumenta debido a los cambios sociales defendidos por la reina Jasnah.

LOCALIZACIONES IMPORTANTES

Urithiru se construyó a una altitud extremadamente elevada en las montañas de Ur. La ciudad torre tiene diez niveles, cada uno de los cuales se subdivide en dieciocho pisos.

EL APARTADO

Este gran mercado abierto del tamaño de una pequeña ciudad es caótico, está abarrotado y cuenta con una amplia variedad de bienes y servicios. Las diversas tiendas, establecimientos de comida y oportunidades de entretenimiento varían en construcción, desde áreas marcadas con cuerdas llenas de alfombras hasta estructuras permanentes creadas con moldeado de almas.

Hay grupos que ejercen una influencia visible en el Apartado, como el gremio de aguadores, que insiste en los derechos de los trabajadores, la corrupta Tercera Guardia y la pujante familia Vavanach, una organización criminal dedicada a la extorsión.

Los ciudadanos que prefieren una experiencia menos caótica pueden dirigirse a una subsección estrictamente regulada conocida como los Diez Anillos. Los comerciantes de los Diez Anillos pagan impuestos para mantener el comercio justo y las calles bien patrulladas, un sistema desarrollado por la reina Navani. También alberga una popular cantina, *El Deber de Jez*, que atiende a todos los estratos de la sociedad alezi.

EL PASEO DE LAS NUBES

Cerca de las alturas de Urithiru, el Paseo de las Nubes rodea el octavo nivel de la ciudad y ofrece una vista increíble de las montañas de Ur. Combinando un camino de piedra abierto, un balcón ajardinado y numerosas cámaras y salas laterales, el Paseo de las Nubes se ha convertido en un espacio público donde personas de cualquier nación y rango pueden reunirse, relajarse e intercambiar ideas.

Aquí, un erudito azishiano podría presentar una nueva prueba matemática en un anfiteatro o un poeta herdaziano podría recitar versos a una pareja de jóvenes amantes, todo ello mientras un grupo de intrigantes nobles alezi conspira en un rincón y un agente de la Sangre Espectral se esfuerza por entender sus palabras.

Los miembros de la coalición, dignatarios extranjeros y todo tipo de personas suelen pasar su tiempo libre aquí, y la densa interconexión de las habitaciones y los pasillos dificulta saber quién se reúne con quién.

BIBLIOTECAS

Escondidas tras un muro en los niveles inferiores de Urithiru, las bibliotecas albergan cientos de relatos de la vida de los antiguos Caballeros Radiantes, grabados en gemas y guardados bajo llave. Estas salas se utilizan ahora como centro de investigación para desvelar los secretos de Urithiru y promover actividades académicas.

Artifabrianos, historiadores, cartógrafos y fervorosos se congregan aquí para llevar a cabo proyectos, estudiar a los Radiantes e intercambiar información sobre sus investigaciones.

A diferencia de la jerarquía tradicional alezi, las eruditas de Urithiru han formado una meritocracia basada en los logros y el renombre. Quienes presentan diseños innovadores o tienen mentes agudas ascienden rápidamente en estima y se les conceden mayores recursos. Aunque estas salas no rivalizan con las grandes bibliotecas de Roshar, se están convirtiendo en un floreciente centro de investigación.

MONTAÑAS Y MESETAS

El paisaje que rodea Urithiru es frío, desolado y hostil. Los esfuerzos de exploración se han limitado en su mayoría a reconocimientos aéreos de Radiantes, por lo que abundan los rumores sobre spren desconocidos, tesoros antiguos olvidados y puestos de avanzada abandonados. Los que se han aventurado al exterior advierten de monstruosos grancaprazones más adaptados a la gran altitud que los humanos y cantores.

A algunos habitantes de Urithiru les preocupa que la creciente actividad en su ciudad atraiga la atención de amenazas desconocidas que es mejor dejar en paz. Otros disfrutan de la aventura de explorar la Naturaleza, y estos audaces individuos pueden encontrar conocimientos ancestrales, sacar a la luz valiosos recursos o descender por el sistema de túneles que conducen fuera de Urithiru y hacia las montañas.

SALAS INEXPLORADAS

Las secciones interiores de Urithiru son un laberinto de salas cavernosas, pasillos sinuosos, conductos de ventilación y estancias de todos los tamaños. Hace mucho tiempo, la ciudad estaba llena de barrios independientes, cada uno con su propio estilo, diseño y personalidad. Aunque el tiempo ha difuminado los detalles, aún queda mucho por descubrir, pero nunca hay suficientes personas dispuestas a desafiar las zonas sin cartografiar de la ciudad.

Los informes de los exploradores hablan de secciones inestables, defensas fabriles y pruebas de que hay criaturas merodeando en la oscuridad. Pero a medida que la población de Urithiru crece, también lo hace la presión para hacer frente a estos peligros y ampliar las zonas habitables. Hatham, el alto príncipe de obras, paga generosamente a los grupos que cartografían los espacios desconocidos, haciendo hincapié en el prestigio de descubrir nuevos vestigios de conocimiento, artefactos o infraestructuras.

GANCHOS DE AVENTURA

Puedes utilizar las ideas siguientes para crear una aventura ambientada en Urithiru. Tras cada título, entre paréntesis, se indica en qué momento de la historia de Roshar podría ambientarse dicha aventura.

FANTASMAS EN EL MERCADO (VERDADERA DESOLACIÓN)

Se rumorea que la turbia familia Vavanach, del Apartado, tiene a un Radiante en sus filas, ya que parecen evitar la captura de forma sobrenatural. En realidad, cuentan con una base oculta con pasadizos secretos alrededor del mercado.

EL LURG AL ACECHO (VERDADERA DESOLACIÓN)

Una escriba Kholin cree que un brillante señor del séquito de Roion está actuando contra la coalición de monarcas. Pide al grupo que lo espíe, se gane su confianza o registre sus aposentos para determinar con quién se asocia.

EN BUSCA DE LA LUZ (VERDADERA DESOLACIÓN)

Varias referencias de las bibliotecas mencionan una plataforma bajo Urithiru que podría proporcionar un acceso más fácil a las altas tormentas para recargar las reservas de luz tormentosa. El alto príncipe Hatham ofrece una recompensa a cualquier equipo que descubra la ubicación de la plataforma y una forma segura de llegar a ella.

OTRAS ESCENAS

La tabla Escenas de Urithiru ofrece ideas para escenas individuales que puedes utilizar en cualquier campaña.

ESCENAS DE URITHIRU

d6	Escena
1	Varios guardias vigilan a un vendedor de chouta que tiene un puesto de comida en un lugar inadecuado.
2	Una erudita se inclina sobre una placa de metal incrustada en la piedra, tratando de extraer sus gemas de rubí sin dañarlas.
3	Dos Radiantes discuten sobre la Traición, hasta que uno de ellos invoca su hoja esquilada.
4	Un predicetormentas pasa corriendo, empujando a la gente y pidiendo disculpas a gritos.
5	¡El cremlino mascota de un niño se ha escapado! ¿Se habrá subido a la túnica del diplomático azishiano?
6	La rival de un PJ se ha presentado a un concurso de arte y se rumorea que ha apostado una suma considerable a su favor.



“El espionaje es una meticulosa recopilación de datos. Vuestra tarea es observar sin ser observados. Debéis ser lo bastante simpáticos para que la gente hable con vosotros, pero no tan interesantes como para que os recuerden”.

CAMPAMENTOS DE GUERRA

Diez cráteres se extienden por el borde occidental de las Llanuras Quebradas, amurallados por crestas desgastadas por las tormentas. Desde arriba, está claro que los cráteres fueron una vez enormes cúpulas de piedra, que se derrumbaron hace mucho tiempo. En su interior, Alezkar estableció sus campamentos de guerra, junto con un palacio y un mercado. Fue desde estos campamentos que los altos príncipes alezi libraron su guerra contra los oyentes.

Cuando prepares una aventura en los campamentos de guerra, probablemente querrás ambientarla antes de la tormenta eterna, cuando los campamentos están más activos; la información de esta sección se centra en ese periodo. Después de la ocupación alezi de Urithiru, todos los campamentos de guerra (excepto los de Vamah y Thanadal) fueron abandonados o quedaron custodiados por una fuerza simbólica.

DESCRIPCIÓN

Al crear aventuras en los campamentos de guerra alezi, ten en cuenta los siguientes factores.

CULTURA

Cada campamento refleja los valores de su alto príncipe. En gran medida son autosuficientes, con sus propios mercados, cantinas e incluso burdeles. La cultura bélica alezi anima a familias enteras a seguir a sus soldados en campaña, por lo que las mujeres organizan los campamentos de guerra como administradoras, escribas e intendentes, mientras que se espera que los niños aprendan de sus padres y compañeros.

GOBIERNO

Cada alto príncipe ostenta la máxima autoridad dentro de su propio campamento de guerra. Sin embargo, el rey Elhokar y Dalinar Kholin influyen en los altos príncipes con presión política y militar, y también controlan los suministros de alimentos de los campamentos. En el duro entorno de las Llanuras, el grano obtenido por moldeado de almas sigue siendo la mejor manera de alimentar a los ejércitos alezi, y todos los moldeadores de almas de Alezkar están al servicio del rey, que los presta a los altos príncipes a cambio de una retribución.



Al camino le hacía falta un buen raspado: los pólipos de rocabrote hacían que los carros se sacudieran y saltaran al pasar. Casi todos los puestos del mercado tenían a un guardia bien visible cerca del género. Aquel no era un lugar donde confiar en que los soldados hicieran cumplir la ley.

LOCALIZACIONES IMPORTANTES

Los campamentos de guerra de los altos príncipes están dispuestos de norte a sur en el siguiente orden: Roion, Sadeas, Aladar, Kholin, Vamah, Ruthar, Thanadal, Hatham, Bethab y Sebarial.

ROION

El alto príncipe Roion es conocido por tener arqueros excepcionales y está ansioso por mostrar esta fortaleza mientras acalla las acusaciones de cobardía en sus ejércitos. Con ese fin, el campamento de guerra alberga el Campo de Tiro, un espacio para competiciones de tiro con arco y “cacerías” escenificadas. Los soldados de Roion suelen guardar esferas para pujar por un disparo a los espinablanas.

SADEAS

El campamento de guerra del alto príncipe Sadeas es un desastre y la crueldad de sus soldados a menudo tiene como víctimas a los esclavos y los civiles del Mercado Exterior. Sadeas dispone de la mayor fuerza de hombres de los puentes: criminales y esclavos comprados para morir ante las flechas de los oyentes. Los pobres y desesperados de este campamento de guerra suelen buscar ayuda y refugio en los otros nueve.

ALADAR

El alto príncipe Aladar es un político que intenta ser astuto. Su campamento es un hervidero de intrigas, con guardias que hacen la vista gorda ante ciertos elementos desagradables con la esperanza de conseguir fuentes de información. En este entorno permisivo abundan las casas de juego. Entre las más conocidas está *El Rocabrote Rojo*, un antro clandestino dirigido por un espía bavlandés llamado Nel.

KHOLIN

Debido a su estricta adhesión a los Códigos de Guerra alezi, el campamento de guerra Kholin es un ejemplo de orden, desde los barracones radiales cuidadosamente planificados hasta los uniformes azules de cada soldado. La mayoría de los edificios son búnkeres moldeados austeros y utilitarios. Sin embargo, los soldados kholin encuentran el tiempo y el lugar para disfrutar de la bebida y otros entretenimientos. Bares como el *Chull Gruñón* ofrecen ruidosas salas comunes para los soldados ojos oscuros, así como comedores privados para los ricos.

Una vez iniciada la Verdadera Desolación, un pequeño contingente liderado por la brillante Jasalai permaneció atrás para mantener los restos del campamento de guerra, mientras que el grueso de las fuerzas se reubicó en Urithiru.

RUTHAR

Los soldados de Ruthar son conocidos por su agresividad. A menudo se les ve como un blanco fácil y la cultura de los duelos está muy extendida entre ellos. Mientras los nobles se baten en duelo por motivos políticos y por las esquiras, muchos soldados rasos del campamento de guerra de Ruthar participan en brutales peleas clandestinas. Los soldados suelen reservar sus ganancias para crear un fondo común con el que premiar en las peleas, y algunos de los ganadores han utilizado el premio para financiar su propia desertión.

THANADAL Y VAMAH

Tanto Thanadal como Vamah han intentado obtener beneficios de los conflictos entre los demás altos príncipes. Cuando los ejércitos alezi se trasladaron a Urithiru a raíz de la tormenta eterna, Vamah y Thanadal forjaron un nuevo reino en las Llanuras Quebradas. Para consolidar su poder, Thanadal construyó una red de información a través de vinculaña para rivalizar con Tashikk, mientras que Vamah complacía a sus súbditos ojos claros con catas de vino y banquetes.

Los Hijos de Honor aceptaron a ambos altos príncipes en sus filas. Los dos tratan sus campamentos de guerra como principados en el exilio, conspirando contra la familia

Kholin mientras forjan peligrosas alianzas. Esto ha atraído la atención de los Sangre Espectral, que tratan de infiltrarse en los Hijos de Honor o acabar con ellos.

HATHAM

El uso que Hatham hace de los fervorosos como herramientas políticas le ha valido una reputación desfavorable. Bajo la apariencia de un devoto del vorinismo, ha cultivado una fuerte presencia del fervor en su campamento de guerra. El Devotario de Kelek del campamento es quizá el mayor monasterio de las Llanuras Quebradas. Circulan rumores de que bajo el monasterio, un moldeador de almas experimenta en secreto con metales inusuales a instancias de Hatham.

BETHAB

La mente aguda de Mishinah, la esposa del alto príncipe, es la clave de la política de Bethab. En un intento deliberado de rivalizar con la destreza científica de Navani, Mishinah es la anfitriona de la Sociedad Bethab, un círculo de damas ojos claros eruditas. Su ornamentada sala capitular rivaliza con la mansión del alto príncipe, y las citas románticas entre las mujeres que trabajan como escribas y científicas no son infrecuentes en sus salas.

EN LOS REMANENTES DE LOS CAMPAMENTOS DE GUERRA ABUNDAN CRIMINALES, ESCLAVISTAS Y SOCIEDADES SECRETAS.



SEBARIAL

Consciente de cuánto tiempo estarían luchando los alezi en su guerra, el alto príncipe Turinad Sebarial planeó un asentamiento a largo plazo en las Llanuras. Por lo tanto, su campamento de guerra tiene comodidades más avanzadas y combina búnkeres moldeados con edificios tradicionales. Los campos cultivados al suroeste producen abundante grano, lo que reduce su dependencia de los moldeadores de almas.

La próspera economía del campamento de Sebarial es bien conocida y los administradores de otros campamentos envían emisarios para intercambiar mercancías de gran demanda y equipo militar. La brillante Chanan, una prima lejana de Sebarial, organiza una subasta cada amanecer.

Debido a la influencia de Palona, la amante de Sebarial, el campamento de guerra alberga la mayor comunidad herdziana fuera de la propia nación. La Pequeña Herdaz es el lugar perfecto para conocer a un nuevo primo.

EL MERCADO EXTERIOR

El Mercado Exterior, que opera al margen de la jurisdicción de cualquier alto príncipe, es una mezcla ecléctica de tiendas, restaurantes y bodegas. Como terreno neutral, este mercado es un campo de batalla para la política y el cortejo, así como para las peleas entre soldados borrachos de campamentos rivales.

Los mercaderes thayleños se apresuraron a aprovechar la falta de regulación y, durante la Guerra de la Venganza, ofrecieron el mejor sitio para adquirir artículos de lujo y contrabando de tierras lejanas. Sin embargo, desde el traslado a Urithiru, el mercado está en ruinas.

EL PINÁCULO

El Pináculo, el palacio del rey Elhokar, se eleva desde una colina junto al Mercado Exterior. Fue tallado en la colina y embellecido con piedra moldeada. Protegido en la mayoría de sus lados por un acantilado, este palacio es un bastión adecuado para un monarca en tiempos de guerra. Alrededor del recinto del palacio se encuentran jardines, la cuenca de los banquetes (donde se celebran las fiestas del rey) y la arena de los duelos (en la que los ojos claros se deleitan en contiendas formales).

GANCHOS DE AVENTURA

Puedes utilizar las ideas siguientes para crear una aventura ambientada en los campamentos de guerra. Tras cada título, entre paréntesis, se indica en qué momento de la historia de Roshar podría ambientarse dicha aventura.

SE ACABÓ LA ESCLAVITUD (GUERRA DE LA VENGANZA)

Una cuadrilla de los puentes ha escapado de su servidumbre a Sadeas y se ha escondido en el campamento de guerra de Thanadal, pero necesitan una ruta segura para alejarse de las Llanuras Quebradas.

UN NUEVO REINO (VERDADERA DESOLACIÓN)

Después de la tormenta eterna y el posterior abandono de los campamentos de guerra, un capitán de Vamah ha ocupado la arena del Pináculo. Exige un torneo para legitimar la reclamación de Vamah sobre las Llanuras Quebradas.

INFILTRACIÓN DE FUSIONADOS (VERDADERA DESOLACIÓN)

Sebarial, alto príncipe de comercio, sospecha que los Enmascarados se han hecho con el control en los sórdidos bajos fondos de los campos de guerra que quedan, comprometiendo las líneas de suministro a Urithiru. La única forma de acabar con ellos es infiltrarse en las peores casas de juego y guaridas de malhechores.

OTRAS ESCENAS

La tabla Escenas de los campamentos de guerra ofrece ideas para escenas individuales que puedes utilizar en cualquier campaña.

ESCENAS DE LOS CAMPAMENTOS DE GUERRA

d6	Escena
1	Buscando comida desechada en un callejón, una manada de sabuesos-hacha salvajes ataca.
2	Un hombre del puente fugado intenta birlar algo de valor y huye.
3	Un borracho aspirante a duelista exige una restitución por un desprecio imaginario.
4	Unos exploradores oyentes en forma de guerra lanzan una incursión para quemar un silo de grano de lavis.
5	Una escriba necesita ayuda para entregar un mensaje a su alto príncipe lo más rápido posible.
6	Un chull malhumorado da un empujón a una torre de madera y los barriles y soldados que hay encima corren el riesgo de caerse de las almenas.

*En un campamento
de guerra alezi.*

Vista sureste desde los aserraderos occidentales





SHADESMAR

EL REINO COGNITIVO ES EL REINO DEL PENSAMIENTO y el hogar de los aspectos cognitivos de las cosas vivas y no vivas. Si el Reino Físico es el cuerpo y el Reino Espiritual es el alma, el Reino Cognitivo es la mente, que da forma a los conceptos puros de las cosas que normalmente no la tienen.

Como lugar de nacimiento de los spren, Shadesmar y el Reino Cognitivo son muy importantes para Roshar. Mientras que los habitantes de todos los planetas pueden utilizar el Reino Cognitivo para viajar a nuevos mundos, el pasado, presente y futuro de Roshar están firmemente ligados a Shadesmar.

El Reino Cognitivo abarca todos los mundos, como se describe en la introducción de este libro. El nombre Shadesmar, “Reino Cognitivo” en roshariano, se aplica a veces específicamente a las áreas del reino que corresponden a Roshar, pero muchos saltamundos lo utilizan como término para todo el Reino Cognitivo. Este capítulo se centra en las áreas de Shadesmar del sistema roshariano.

GEOGRAFÍA

El Reino Cognitivo es un único plano infinito de subastrales conectados, áreas que corresponden a los sistemas planetarios del Cosmere. Sin embargo, su geografía a menudo aparece como una versión invertida del Reino Físico: los “mares” de cuentas de Shadesmar reflejan las tierras de Roshar, mientras que sus tierras de obsidiana se corresponden con los océanos, ríos y lagos de Roshar.

Aunque estas áreas se reflejan entre sí, no son una réplica exacta, ya que Shadesmar se ve afectado por la percepción que la gente tiene de los objetos, el espacio y la dimensión. Por ejemplo, el tamaño de cada área dentro de Shadesmar está influenciado por cuántas personas piensan dentro y sobre esa área en el Reino Físico. Como resultado, el espacio vacío entre los planetas es mucho más pequeño en Shadesmar, mientras que las áreas pobladas son mucho más cercanas en tamaño a sus contrapartidas físicas.

TRES MARES

El subastral roshariano tiene tres grandes mares:

Mar de las Luces perdidas. Este mar abarca las zonas orientales de Roshar, incluyendo Alezkar, Jah Keved, Herdaz, Thaylenah y las Tierras Heladas. En él se encuentra el importante puerto comercial de Celebrant.

Mar del Lamento. Este mar abarca las zonas occidentales de Roshar, incluidas Shinovar, Iri y Rira.

Mar de las Almas. Este mar abarca las zonas centrales de Roshar, incluida la mayor parte del Imperio azishiano. En él se encuentran Integridad Duradera, la capital de los honorspren, y la aldea comercial Innominada.

MARES DE CUENTAS

Los océanos, lagos y ríos de Shadesmar no están hechos de líquido, sino de pequeñas cuentas de cristal oscuro del tamaño aproximado de una uña. Para los humanos es imposible nadar a través de estas extrañas “aguas”. Las cuentas arrastran a las personas hacia abajo, les llenan la boca y la garganta y las atrapan en fuertes y profundas corrientes. Esto es especialmente cierto para los potenciadores, ya que la luz tormentosa atrae a las cuentas y estas responden de forma impredecible cuando se utilizan potencias cerca.

Aunque cada cuenta es simplemente un trozo de cristal en el Reino Cognitivo, representa el alma de un objeto inanimado en el Reino Físico. Las cuentas se arremolinan en una vasta extensión de cristal oscuro y tintineante, pero se mantienen aproximadamente en el área correspondiente a la ubicación de sus objetos en el Reino Físico. Si se recoge una cuenta, se mueve y luego se suelta, vuelve lentamente a su ubicación original, atraída por el objeto que representa.

Como se explica en las siguientes secciones, algunas personas pueden sentir las almas de las cuentas, manifestar temporalmente esos objetos en Shadesmar, convertirlas en estructuras sencillas e incluso utilizar el moldeado de almas para crear objetos en el Reino Físico.

REGLAS DEL JDR DEL COSMERE

Para aquellos que juegan al JDR del Cosmere, este capítulo incluye reglas especiales para aventurarse en Shadesmar. En el *Manual del Archivo de las Tormentas* hay definiciones completas de los términos de juego utilizados en este capítulo.

Jasnah manifiesta una plataforma para evitar que Shallan se ahogue.

CAPTAR IMPRESIONES DE LAS CUENTAS

Algunas personas, especialmente las Investidas, pueden captar impresiones de una cuenta para determinar qué objeto representa en el Reino Físico.

Cuando tocas una cuenta con la mano desnuda, si estás Investido (tienes 1 punto o más de Investidura) o si superas una prueba de Perspicacia CD 15, obtienes un breve destello en tu mente del objeto de esa cuenta. Esto suele ocurrir de inmediato, pero si tocas demasiadas cuentas a la vez, las impresiones se vuelven abrumadoras, lo que dificulta separar todas las impresiones que parpadean simultáneamente ante tu mente.

ENCONTRAR CUENTAS CONCRETAS

Los mares de Shadesmar están llenos de un número incalculable de objetos. Si buscas un objeto en particular entre las turbulentas y tintineantes esferas (normalmente con la intención de manifestar su objeto, como se describe en la siguiente sección), te enfrentas a un reto formidable.

La forma más fiable de encontrar la cuenta que quieres es dedicar tiempo a clasificar cientos de ellas. Cuando te tomes un descanso corto, podrás renunciar a la recuperación y dedicar tu tiempo a buscar entre las cuentas del mar. De este modo, normalmente puedes identificar una cuenta que coincide con los criterios generales que buscas, que luego puedes llevar contigo para usarla más adelante. Las cuentas que puedes encontrar quedan a discreción de la DJ; es poco probable que encuentres un objeto único específico, pero, dentro de lo razonable, normalmente podrás encontrar algo que satisfaga tus necesidades generales.

Si, en cambio, necesitas encontrar una cuenta rápidamente, puedes Usar una habilidad para realizar una prueba de Perspicacia; si la superas, encuentras esa cuenta. La DJ establece la CD de esta prueba en función de lo específico y raro que sea el objeto que estás buscando. Es recomendable que la DJ suba la apuesta en esta prueba, y podrá gastar  para que el objeto tenga consecuencias desafiantes. Por ejemplo, si estás buscando una linterna pero obtienes una Complicación, podrías encontrar un pedazo de cristal roto.

MANIFESTAR OBJETOS A PARTIR DE CUENTAS

Manifestar las almas de las cuentas es poco frecuente, pero impulsa gran parte del comercio dentro de Shadesmar. Una persona diestra en el manejo de la luz tormentosa puede exponer una cuenta a la Investidura y crear una réplica en Shadesmar del objeto que representa. El tiempo que dura un objeto manifestado depende de la cantidad de luz tormentosa que se le ha infundido.

Un objeto replicado de esta manera continúa existiendo en el Reino Físico mientras se manifiesta en Shadesmar.

TAMAÑO DEL OBJETO

Los grados en Disciplina determinan el tamaño del objeto que puedes tratar de manifestar, como se muestra en la tabla Tamaño de la cuenta manifestada. El objeto no puede exceder ese tamaño en ancho, largo o alto.

TAMAÑO DE LA CUENTA MANIFESTADA

Grados	Tamaño
1	Pequeño (0,75 metros)
2	Mediano (1,5 metros)
3	Grande (3 metros)
4	Enorme (4,5 metros)
5	Gargantuesco (6 metros)

CÓMO MANIFESTAR UN OBJETO

Cuando hayas localizado una cuenta que quieras manifestar, haz una prueba de Disciplina; la CD de esta prueba suele ser 10, pero la DJ puede aumentarla o disminuirla en función de la complejidad del objeto. Si superas la prueba, debes infundir 1 punto de Investidura o más en la cuenta y entonces se transforma inmediatamente en el objeto físico que representa. El objeto gasta 1 punto de Investidura cada día; cuando se gasta toda la Investidura infundida, vuelve a ser una cuenta.

Si no tienes Investidura, manifestar un objeto se vuelve más difícil. En su lugar, puedes infundir Investidura de una gema sin engazar que lleves, pero cuando intentas manifestar de esta manera, la CD de la prueba de Disciplina aumenta en 5.



CONVERTIR CUENTAS EN ESTRUCTURAS

Los potenciadores expertos pueden canalizar luz tormentosa para construir estructuras sencillas uniendo las cuentas en un entramado. Estas estructuras son fuertes, capaces de soportar peso y resistir impactos mientras están investidas con luz tormentosa.

Al igual que con la manifestación, se necesita una cuenta para crear el diseño de la estructura; sin embargo, como con esta técnica no necesitas realizar una prueba de Disciplina, se suele utilizar para construir objetos más complicados, como puentes, plataformas y túneles que permiten que los potenciadores se desplacen por el mar de cuentas.

TAMAÑO DE LA ESTRUCTURA

Los grados en Manufactura determinan el tamaño del objeto o estructura que puedes tratar de crear, como se muestra en la tabla Tamaño de la estructura de cuentas. El objeto no puede exceder ese tamaño en anchura, longitud ni altura.

TAMAÑO DE LA ESTRUCTURA DE CUENTAS

Grados	Tamaño
1	Pequeño (0,75 metros)
2	Mediano (1,5 metros)
3	Grande (3 metros)
4	Enorme (4,5 metros)
5	Gargantuesco (6 metros)

CÓMO CREAR UNA ESTRUCTURA

Para crear un objeto o estructura a partir de cuentas, elige una cuenta que representa el objeto que quieres crear y luego infúndele 1 punto o más de Investidura. Otras cuentas cercanas se agruparán inmediatamente a su alrededor. La estructura gasta 1 punto de Investidura por ronda; cuando se termina la Investidura infundida, el entramado se derrumba y las cuentas se dispersan.

Con este método puedes crear armaduras o armas, pero no son tan resistentes como sus equivalentes físicas. Cada vez que sufras un impacto de un ataque mientras lleves una armadura de este tipo, su valor de desvío se reducirá en 1, y todas las armas creadas de esta manera tienen el rasgo Frágil.

MOLDEADO DE ALMAS DESDE SHADESMAR

Los Tejedores de Luz y Nominadores de lo Otro cualificados pueden utilizar el moldeado de almas desde Shadesmar. Con 3 grados o más en la habilidad Transformación, podrás usar la potencia de la Transformación en una cuenta que esté en tu cercanía, gastando 1 punto de Investidura adicional para ello. De esta forma, moldeas el aspecto físico de la cuenta, transformándola en el Reino Físico como si estuvieras allí en lugar de en Shadesmar.

PELIGROS DE LOS MARES

Las cuentas de Shadesmar parecen atraídas por la Investidura. En su masa, pueden formar olas y arremolinarse peligrosamente alrededor de los potenciadores que utilizan sus poderes.

Cuando realices una prueba con una habilidad de potencia cerca de un mar de cuentas, sube la apuesta. Puedes gastar  para dirigir el flujo de cuentas a tu alrededor, lo que te permite moverte hasta 4,5 metros sin activar Acometidas reactivas. Por otra parte, la DJ puede gastar  para hacer que las cuentas arremolinadas te derriben, infligiendo 1d6 de daño por golpe y posiblemente empujándote mar adentro.

LLAMAS DE GENTE

Si las cuentas de Shadesmar representan las almas de los objetos, las pequeñas llamas que se encuentran por todo el reino representan las almas de las criaturas vivas. Estas llamas flotan justo por encima del suelo, generando pequeñas zonas de luz (pero no de calor). Los seres inteligentes tienen llamas más grandes que las de otras criaturas.

LECTURA DE LAS LLAMAS

Puedes obtener impresiones de una persona mirando su llama con ojo crítico. La llama de un alma se vuelve de un rojo vivo si está corrompida por Odium o Sja-anat, mientras que la de un Fusionado es más oscura y pulsante.

Cuando tocas una llama, puedes Usar una habilidad para hacer una prueba de Perspicacia contra la Defensa espiritual del personaje cuya llama estás tocando. Si la superas, obtienes una impresión de la persona a la que representa, a menudo acompañada de sus emociones y pensamientos.

TIERRA Y CIELO

Las tierras de Shadesmar son una extensión de obsidiana negra y fría. La vítrea obsidiana puede utilizarse para elaborar herramientas o como material de construcción. Dado que se rompe con facilidad, los habitantes de Shadesmar no suelen utilizarla, pero esta obsidiana se puede moldear fácilmente en otros materiales.

El aterciopelado cielo negro de Shadesmar solo tiene un pequeño sol blanco, que no ilumina el cielo y solo emite una suave luz sobre la tierra. Nunca se mueve, independientemente de la hora o el lugar. Las sombras creadas por el sol apuntan hacia él en lugar de alejarse, pero otras fuentes de luz (como el fuego) crean sombras normales que apuntan en dirección contraria a la luz.

FLORA

Los árboles y otras plantas de Shadesmar están hechos de obsidiana, vidrio o cristal, con una gran variedad de colores. Algunos recuerdan al Reino Físico, mientras que otros no tienen ninguna relación, como los árboles en forma de seta. Muchas plantas se rompen si se tocan, pero otras pueden soportar más fuerza. A veces forman bosques, como los que rodean la Puerta Jurada de Thaylenah y la capital de los honorspren, Integridad Duradera.

FAUNA

Las criaturas del Reino Físico pueden ser transportadas a Shadesmar, a veces sin saberlo, a través de una perpendicularidad o de una Puerta Jurada.

Los animales suelen tener el mismo aspecto en Shadesmar que en el Reino Físico. Sin embargo, los caballos ryshadios van seguidos de tenues contornos de luz, dejando tras ellos una imagen residual de sí mismos que luego desaparece; estas líneas las crean los musispren con los que se han vinculado.

CLIMA Y METEOROLOGÍA

El inusual clima de Shadesmar no tiene humedad, precipitaciones ni cambios de temperatura. Sin embargo, su meteorología puede presentar fenómenos visibles, cambios en el crecimiento de las plantas y fluctuaciones en las emociones y el bienestar de los spren. Los siguientes son ejemplos de patrones meteorológicos de Shadesmar:

Días cristalinos. Las plantas crecen más rápido durante los días cristalinos, cuando una neblina brillante entre violeta y rosada se desplaza por el horizonte.

Tiempo enérgico. En los días enérgicos, los spren están alegres y habladores gracias a un tamborileo tenue y dinámico en el fondo de su mente.

Altas tormentas. Una alta tormenta crea ondas y colores vibrantes en el cielo, así como nubes luminiscentes y brillantes. En Shadesmar, estas tormentas no infunden esferas con luz tormentosa, pero revitalizan a los spren Radiantes.



Cuando llegó a las almenas, vio un tenue centelleo en el aire. Solo era perceptible si se podía mirar en la lejanía. Una especie de neblina entre violeta y rosada. Cristalino, llamaban a aquello.

RELACIONES DIPLOMÁTICAS

Las interacciones entre la población de Roshar, los saltamundos, los spren Radiantes y las fuerzas de Odium tienen ramificaciones políticas en todo Shadesmar, en particular en lo que respecta a los spren Radiantes.

RADIANTES Y SPREN

Desde la Traición, la relación entre los humanos y los spren ha estado en tensión o ha sido directamente hostil. La Traición acabó con muchos spren Radiantes, lo que generó desconfianza y furia en sus sociedades.

Los Caballeros Radiantes de Urithiru han restablecido recientemente las relaciones diplomáticas con los honorspren (ver “Puertas Juradas y ejércitos” en el capítulo 4). Gracias a ello, la relación entre los humanos y los spren ha comenzado a mejorar, aunque algunos spren todavía tienen reservas y no muestran confianza plena.

COMERCIO Y LUZ TORMENTOSA

Los lumispren y los cumbrespren son comerciantes y marineros que transportan mercancías entre las ciudades portuarias de Shadesmar. El comercio se centra en artículos importados del Reino Físico, que son mucho más raros y duran indefinidamente. Las armas no manifestadas y los vinos rosharianos son especialmente populares.

La luz tormentosa no solo sirve como moneda principal de Shadesmar, sino también como un producto valioso. Se puede utilizar para manifestar objetos que luego se venden; el precio de cada artículo manifestado refleja cuánto tiempo durará en Shadesmar.

Los spren no son ajenos al comercio con los saltamundos y tienen cierto conocimiento de otros planetas y sus habitantes. Muchos saltamundos, en particular los Sangre Espectral, están muy interesados en encontrar una forma de transportar Investidura fuera de Roshar y a través del Reino Cognitivo. Están tratando de establecer una ruta comercial con este fin.

VACÍOSPREN Y FUSIONADOS

Al comienzo de la Verdadera Desolación, las fuerzas de Odium controlan regiones de Shadesmar, incluyendo Celebrant y la Perpendicularidad de Cultivación. Los Vacíospren extienden su influencia por todo el reino mientras los Fusionados patrullan las ciudades ocupadas y tratan de capturar otras. Las fuerzas de Odium están sentando las bases de un imperio en el Reino Cognitivo.

Los honorspren y los Fusionados tienen una relación tensa, pero algunos honorspren sugieren que, dado que los cantores son los herederos legítimos de Roshar, deberían seguir el ejemplo de los altospren y ponerse del lado de los Fusionados y Odium. Es probable que tal decisión influya en otras culturas de spren y que sigan su ejemplo.

LOS SPREN DE SHADESMAR

Los spren constituyen la mayor parte de la población de Shadesmar. Estos seres se crean cuando la Investidura se concentra en un lugar y queda impresa de un concepto colectivo. Los conceptos particularmente fuertes pueden incluso personificarse, creando un spren inteligente, un acontecimiento poco frecuente que a veces ocurre rápidamente y otras se prolonga durante siglos.

Las siguientes secciones tratan sobre los spren en relación con Shadesmar, incluyendo sus sociedades y culturas. Para conocer los diferentes tipos de spren, consulta “Spren” en el capítulo 1.

CATEGORÍAS DE SPREN DE SHADESMAR

Mientras están en Shadesmar, los spren Radiantes adquieren una forma y un tamaño humanoides. Estos spren inteligentes se han organizado en asentamientos y ciudades, normalmente divididos en función de su tipo.

Paralelamente, los spren menores deambulan por Shadesmar alimentándose de emociones. Estos spren no inteligentes son especialmente activos en los mares, ya que se sienten atraídos por las ciudades y otras grandes concentraciones de personas. Cuando una persona experimenta emociones fuertes, el spren de la emoción correspondiente puede ser parcialmente atraído al Reino Físico. Los fenómenos naturales del Reino Físico también pueden atraer a los spren menores.

Algunos spren están atrapados en el Reino Físico, confinados en las gemas de los fabriales y los moldeadores de almas. Estos se manifiestan típicamente en el Reino Cognitivo como seres pequeños, insensibles y con los ojos cerrados. El Hermano es uno de estos spren, uno de los Forjadores de Vínculos. En el Reino Físico, el Hermano se manifiesta como los fabriales que controla en todo Urithiru; en Shadesmar, aparece como una montaña de luz brillante similar a la ciudad torre.

Los ojomuertos son spren al parecer sin mente que fueron “asesinados” cuando su vínculo Nahel se rompió en la Traición. Existen físicamente en Shadesmar y tienen un aspecto muy similar al que tenían antes, pero su forma es más decrepita y sus ojos están raspados. Los ojomuertos pueden ser atraídos al Reino Físico como hojas esquivadas, haciendo que desaparezcan temporalmente de Shadesmar, pero su forma de hoja esquivada no puede ser invocada en el Reino Cognitivo. Abandonados a su suerte, los ojomuertos deambulan por Shadesmar tratando de llegar a la ubicación de quien se haya vinculado con su hoja esquivada; sin embargo, las sociedades spren suelen encarcelarles o cuidarles para evitar que deambulen y se hagan daño.

SPREN MENORES

Shadesmar no tiene criaturas como las que habitan el Reino Físico. En su lugar, abundan los spren menores que se arrastran, nadan y vuelan alrededor de los océanos de cuentas. Estos son principalmente spren emocionales, ya que la mayoría de los spren de la Naturaleza tienen un anclaje más fuerte al Reino Físico.

Cuando la gente viaja a través de Shadesmar, los spren responden a sus emociones de la misma manera que lo hacen en el Reino Físico. Una emoción fuerte puede hacer que los spren salgan como una bandada del mar de cuentas. En algunos casos, esto simplemente hace que sea más difícil ocultar tus verdaderos sentimientos, pero con spren más agresivos, como los furiaspren, puede llegar a ser peligroso.

APARIENCIA DE LOS SPREN EMOCIONALES

En Shadesmar, los spren emocionales tienen un aspecto muy diferente al de sus representaciones en el Reino Físico. En el Reino Físico, es posible que solo veas un orbe brillante o un gallardete rojo, pero eso es solo una parte de una criatura mucho más grande y compleja. En el Reino Cognitivo, todos estos seres tienen masa y sustancia, y algunos spren pueden incluso suponer un peligro importante para las personas que viajan por Shadesmar.

La siguiente lista describe qué aspecto tienen algunos spren emocionales en Shadesmar:

Los **furiaspren** son ágiles depredadores que forman manadas y tienen seis patas, con una cola en forma de látigo y espinas. Sus fauces llenas de dientes babean sangre constantemente (estos spren tienen su propio perfil en el Capítulo 8).

Los **expectaspren** son criaturas parecidas a lurgs, con el cuerpo esférico y bulboso. Cuando sienten expectación, abren la boca y revelan la lengua roja en forma de gallardete que se ve en el Reino Físico.

Los **miedospren** son criaturas parecidas a las anguilas, de tamaño considerable y patas rechonchas. La parte de ellas que se manifiesta en el Reino Físico es la protuberancia púrpura situada al final de la delgada antena que tiene en la cabeza.

Los **dolorspren** son diminutos humanoides anaranjados, sin rostro y demacrados. Sus manos musculosas y ágiles son lo que aparece en el Reino Físico (estos spren tienen su propio perfil en el Capítulo 8).

Los **suertespren**, conocidos como mandras en Shadesmar, son mucho más grandes que sus manifestaciones en el Reino Físico, con cuerpos sinuosos y cabezas en forma de flecha. Los spren Radiantes marineros utilizan mandras para tirar de sus embarcaciones a través del océano de cuentas.

Los **estrellaspren** recuerdan a enormes grancaparazones con siete pares de alas. Dejan una estela de nubes y están salpicados de puntitos de luz, que es todo lo que se puede ver de ellos en el Reino Físico.



¡Qué mezcla tan impactante de materiales y estilos arquitectónicos!



¡Hay muchísimos
spren! (pero cuidado, no
querrás conocer a los furiaspren)

pasiospren

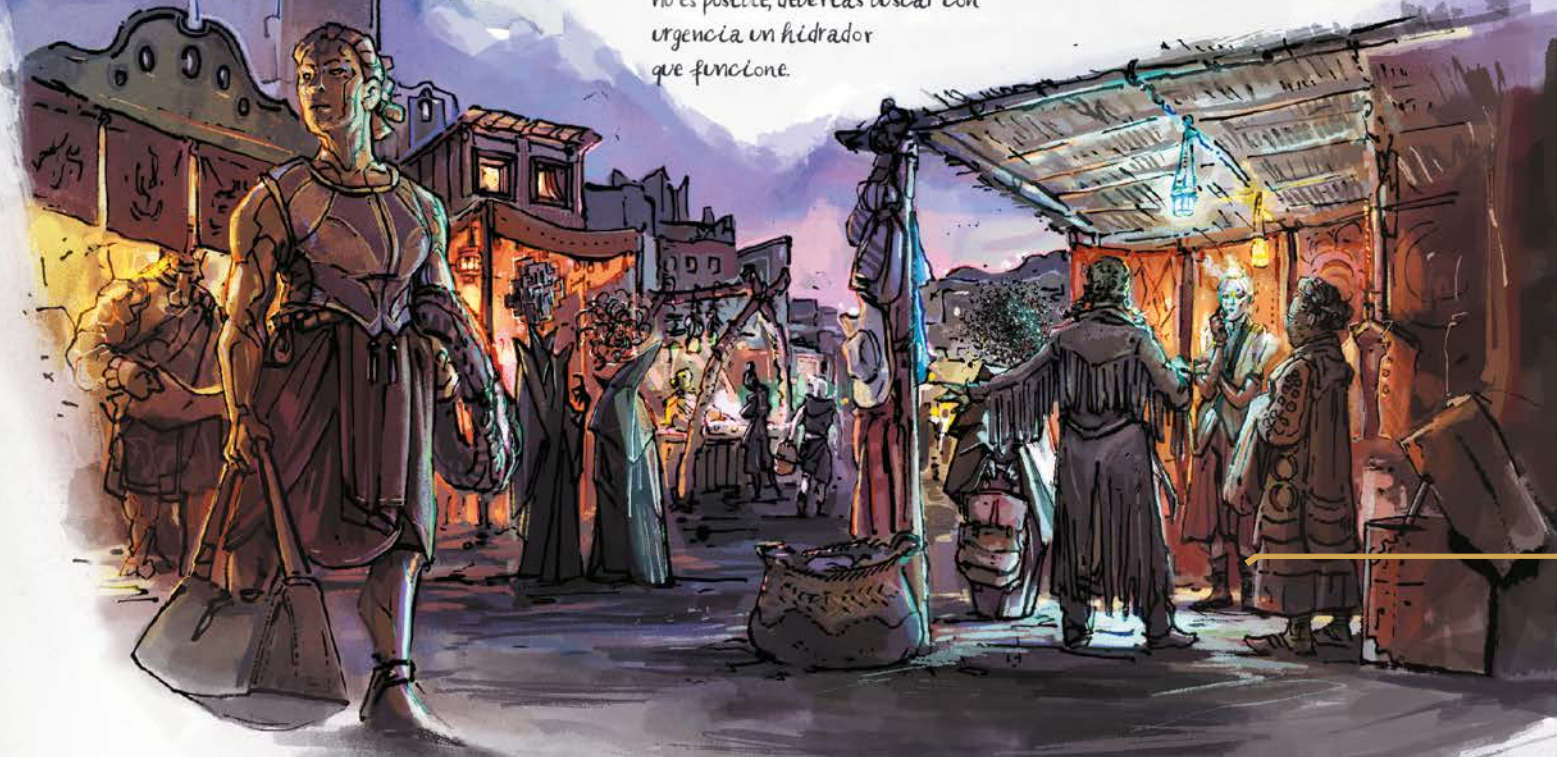


La torre del reloj es fácil de leer
cuando comprendes el sistema.
Se basa en la misma escala
de 20 horas que la cuenta
horaria vorin.

3	10
12	17



Asegúrate de tener provisiones, ¡especialmente agua!
He tenido muchas oportunidades de practicar
el moldeado de almas con agua, pero si eso
no es posible, deberías buscar con
urgencia un hidrador
que funcione.



CÓMO USAR LOS SPREN MENORES

Durante el juego, los spren menores actúan principalmente como elementos de ambientación interesantes para los viajes del grupo a través de Shadesmar. Sin embargo, tienen dos efectos significativos:

Discernir emociones. Dado que los spren emocionales son más visibles que en el Reino Físico, los personajes obtienen una ventaja en las tiradas para discernir las verdaderas emociones o motivaciones de una persona en Shadesmar.

Exaltar los ánimos. Cuando los ánimos empiecen a caldearse y las emociones negativas a estallar, la DJ debería subir la apuesta en las tiradas sociales. La DJ puede gastar ✨ para que los furiaspren cercanos se interesen por lo que está sucediendo (su perfil está en el capítulo 8).

SOCIEDADES DE LOS SPREN RADIANTES

En Shadesmar hay muchos asentamientos, ciudades y puertos comerciales de spren Radiantes. A continuación, te presentamos algunos de los más destacados.

CELEBRANT

Celebrant está en el mar de las Luces Perdidas y es un importante centro de población y puerto comercial, con muelles más largos que la propia ciudad y un gran mercado al aire libre. Los vacíosprend han tomado el mando de Celebrant, aunque solo hay unos pocos Fusionados en la ciudad y su control es limitado.

Los humanos pueden encontrar pasaje en los muelles, siempre que haya una tripulación dispuesta a llevar pasajeros. En el mercado se venden ropa, materiales de construcción, obras de arte, armas y alimentos (principalmente enlatados).

INTEGRIDAD DURADERA

Integridad Duradera es la capital de los honorspren y está situada en el mar de las Almas. Se trata de una fortaleza hueca y sin techo, de piedra azul, que tiene cientos de metros de altura, con murallas fortificadas y fuertemente custodiadas. Cada pared tiene su propio campo gravitatorio, lo que permite a sus habitantes caminar por la superficie vertical como si fuera el suelo. Estas paredes sirven como cimientos para los numerosos edificios que se elevan hacia el interior de la ciudad. Sin embargo, los edificios son bajos, normalmente de una sola planta, ya que cualquier cosa que se aleje demasiado de una pared sale del campo gravitatorio y cae a plomo.

Dentro de la fortaleza se encuentran las estatuas de los honorspren asesinados durante la Traición, así como una biblioteca, un foro similar a un anfiteatro, un almacén de Investidura y zonas residenciales. Los edificios oficiales,

como el edificio de la justicia, se agrupan en el muro occidental, cerca de la base. Unos paseos de piedra conectan los edificios de la ciudad con sus hermosos y ordenados jardines.

El Herald Kalak, que ejerce como juez supremo de los honorspren, vive en Integridad Duradera.

INNOMINADA

Innominada es un puerto y puesto costero avanzado en el mar de las Almas. Construida al margen de las tierras controladas por las naciones spren (o los Fusionados), funciona de forma independiente y es un refugio relativamente seguro para los humanos. El pequeño puesto avanzado y sus cuatro calles ofrecen abundantes oportunidades de comercio. La mayoría de las tiendas están regentadas por cultivacisprend y muchos mercaderes hablan lenguas humanas. Aquí, los viajeros tienen la posibilidad de comprar y vender una gran cantidad de artículos, como libros, armas, alimentos y agua.

CÓMO VIAJAR A SHADESMAR

Existen tres métodos principales que permiten viajar a Shadesmar desde Roshar: las Puertas Juradas, la Perpendicularidad de Cultivación y la potencia de Transportación.

PUERTAS JURADAS

Viajar a Shadesmar a través de una Puerta Jurada es relativamente fácil. Estos extraordinarios fabriles utilizan la Potencia de la Transportación para crear una red de puertas que permite viajar entre ellas de forma casi instantánea.

Las Puertas Juradas existen simultáneamente en el Reino Físico y en Shadesmar. En el Reino Físico, aparecen como plataformas de mármol del tamaño de un estadio, con un puente que conduce hasta ellas. En Shadesmar, la plataforma solo tiene el tamaño del edificio de control, por lo que únicamente se transfieren las personas y los objetos que se encuentran en su interior. Los spren de la Puerta Jurada, dos enormes spren con armadura, uno negro y otro blanco, sostienen lanzas y vigilan atentamente.

En algún momento del pasado, cuando el Hermano prohibió a sus spren facilitar los viajes al Reino Cognitivo, las Puertas Juradas se cerraron. Sin embargo, algunos spren de Puerta Jurada han reconocido desde entonces la autoridad del Padre Tormenta en ausencia del Hermano, permitiendo el viaje a Shadesmar tras la llegada de la tormenta eterna.

FUNCIONAMIENTO DE UNA PUERTA JURADA

Cualquiera que empuña una hoja esquivada viva o una hoja de Honor puede accionar la Puerta Jurada, eligiendo entre viajar a otra Puerta Jurada en el Reino Físico o a la Puerta Jurada correspondiente en Shadesmar.

Las Puertas Juradas también necesitan luz tormentosa para funcionar. Cada una puede contener una pequeña cantidad de luz tormentosa en sus diez gemas, suficiente para transportar a una sola persona. Para transportar a grupos

Celebrant, una de las ciudades de Shadesmar.

más grandes se suelen gastar gemas infusas por valor de 3 marcos por cada persona adicional que se transporta; no obstante, si la luz tormentosa de las gemas de la Puerta Jurada ya se ha agotado, se necesitan 50 marcos adicionales para activarla. Los Radiantes de los Ideales superiores necesitan menos luz tormentosa para hacer funcionar estos fabriles; un Radiante del Cuarto Ideal solo necesita 2 marcos por persona (más 35 para activar la puerta), y un Radiante del Quinto Ideal solo necesita 1 marco por persona (más 20 para activar la puerta).

UBICACIÓN DE LAS PUERTAS JURADAS

En la época de los Reinos Plateados, cada una de las diez naciones tenía una Puerta Jurada. Corresponden a los siguientes lugares en el Roshar moderno:

- Akinah.** La Puerta Jurada de Aimia se encuentra en Akinah. Aunque se creía totalmente destruida, ha sido redescubierta, pero sigue bloqueada.
- Alezkar.** La Puerta Jurada de Alezela está en Kholinar. Sus spren fueron corrompidos por la Deshecha Sja-anat. Aunque está desbloqueada, actualmente está bajo el control de los Portadores del Vacío.
- Azir.** La Puerta Jurada de Makabakam se encuentra en Azimir. Está desbloqueada y operativa.
- Babazarnam.** La Puerta Jurada de Sela Tales se encuentra en Panatham. Está bloqueada y se cree que bajo el control de las fuerzas iriali aliadas con Odium.
- Iri.** La Puerta Jurada de Iri está situada en Rall Elorim. Permanece bloqueada y, puesto que los líderes de Iri se han aliado con Odium, está bajo su control.
- Jah Keved.** La Puerta Jurada de Valhav está en Vedenar, que tiene una alianza con Odium. Está desbloqueada y operativa.
- Rira.** La Puerta Jurada de Rishir se encuentra en Kurth. Sigue bloqueada y se cree que en manos de las fuerzas iriali aliadas con Odium.
- Llanuras Quebradas.** La Puerta Jurada de Natanatan está situada en el centro de las Llanuras Quebradas. Está desbloqueada y operativa.
- Shinovar.** La Puerta Jurada de Shin Kak Nish está escondida en Shinovar. Sigue bloqueada.
- Thaylenah.** La Puerta Jurada de Thalath está en Ciudad Thaylen. Está desbloqueada y operativa.

LA PERPENDICULARIDAD DE CULTIVACIÓN

La Perpendicularidad de Cultivación se encuentra en los océanos comecuernos, en los Picos Comecuernos de Roshar. Es la única perpendicularidad estable conocida en Roshar y permite viajar entre el Reino Físico y Shadesmar. Los unkalaki la conocen como el “agua de vida” y, a través de ella, visitan ocasionalmente el “lugar de los dioses”.

Aunque la estabilidad de la perpendicularidad debería permitir viajar con seguridad entre reinos, hay una

complicación: los Portadores del Vacío controlan la región donde se encuentra en el Reino Cognitivo, lo que restringe las posibilidades. Algunos humanos creen que sigue siendo la forma más segura de volver al Reino Físico, pero los Fusionados han aumentado su influencia con buques de guerra que merodean por las aguas de la zona.

LA POTENCIA DE LA TRANSPORTACIÓN

La potencia de la Transportación permite a los Nominadores de lo Otro y a los Escultores de Voluntad viajar entre el Reino Cognitivo y el Reino Físico. Un potenciador con poca experiencia puede desplazarse entre reinos en solitario, mientras que un Radiante de Ideales más elevados puede crear una perpendicularidad temporal para trasladar también a otros seres.

Es mucho más fácil entrar en el Reino Cognitivo que salir. Para viajar de vuelta al Reino Físico, los potenciadores inexpertos deberán encontrar un punto donde ambos reinos se toquen.

SALTO ENTRE MUNDOS

La naturaleza del Reino Cognitivo permite viajar entre los mundos del Cosmere. Como se ha comentado en “Geografía” anteriormente en este capítulo, las distancias en Shadesmar son muy relativas. En consecuencia, es posible viajar rápidamente por los vastos espacios vacíos entre los mundos. Esto permite a determinados individuos (como Hoid) y organizaciones (como los Sangre Espectral) operar a escala del Cosmere.

LAS FUERZAS DE ODIUM

Odium puede desplazar a las sombras cognitivas y a ciertos Deshechos entre reinos dándoles el control del cuerpo de un anfitrión físico.

CONSEJO PARA LA DJ: LA LUZ TORMENTOSA EN SHADESMAR

La luz tormentosa (y la Investidura en general) es un recurso precioso en Shadesmar. Es la principal moneda en la sociedad spren y permite manifestar objetos a partir de cuentas, pero no se repone en una alta tormenta como lo hace en el Reino Físico. Lo peor de todo es que las esferas pierden luz lentamente hasta volverse opacas.

Eso significa que la mayoría de las aventuras en el Reino Cognitivo se definen por cómo el grupo conserva la luz tormentosa. Si no sueles llevar un registro de las esferas infusas en tus partidas, es recomendable que empieces a hacerlo para tus aventuras en Shadesmar. Esto puede crear una aventura interesante y tensa, ya que el grupo conserva cuidadosamente su luz tormentosa para el comercio, la potenciación o los fabriles.

AVENTURAS EN SHADESMAR

Los viajes de los personajes a Shademark son muy similares a las aventuras en cualquier otro lugar. Viajan a través de montañas, navegan en barcos por los mares, negocian con comerciantes y luchan contra criaturas hostiles, solo que en un entorno un poco más extraño que el Reino Físico.

La mayoría de las reglas del *Manual del Archivo de las Tormentas* se aplican también en el Reino Cognitivo. Sin embargo, la comida y el agua, así como algunas de las piezas de equipo más buscadas en Roshar, funcionan de manera muy diferente.

EQUIPO EN EL REINO COGNITIVO

La mayoría de los objetos se transfieren normalmente a Shademark. Sin embargo, los objetos que son una manifestación física de un ser cognitivo pueden aparecer de forma diferente. Esto afecta principalmente a las hojas esquirladas, los moldeadores de almas y las armaduras esquirladas.

HOJAS ESQUIRLADAS

Las hojas esquirladas Radiantes y las hojas esquirladas muertas no pueden invocarse en Shademark. En su lugar, el spren de la hoja acompaña al portador vinculado.

Las hojas de Honor, en cambio, no están formadas por spren, por lo que mantienen su forma y poderes habituales en Shademark.

HOJAS ESQUIRLADAS RADIANTES

Como personaje Radiante en Shademark, tu spren vinculado aparece como una persona de tamaño completo con unos rasgos únicos determinados por su tipo de spren (ver “Spren” en el capítulo 1). Se mantiene en esa forma, igual que los personajes están sujetos a la suya en el Reino Físico.

En Shademark, los spren Radiantes no pueden cambiar de forma, volar ni desaparecer como lo harían en el Reino Físico. Por lo tanto, aquí no pueden usar sus habilidades Exploración encubierta y Advertencia repentina.

HOJAS ESQUIRLADAS MUERTAS

Del mismo modo que las hojas esquirladas Radiantes, las hojas esquirladas “muertas” están hechas de spren, pero estos spren murieron cuando sus Radiantes abandonaron sus juramentos durante la Traición. Cuando viajas a Shademark, el ojomuerto de tu hoja aparece a tu lado. Mientras mantengas el vínculo con tu hoja, te seguirá con actitud serena y en silencio, observando con sus ojos rasgados.

No puedes interactuar con el ojomuerto de tu espada. La mayoría de los intentos dan como resultado el silencio, aunque a veces suscitan un grito espeluznante. Sin embargo, se rumorea que Adolin Kholin ha conectado con Mayalaran, la spren de su espada, de una manera que se creía imposible. Si Adolin ha llegado a Maya a través de la consideración, la persistencia y, probablemente, gracias a su innegable carisma, ¿tal vez otros también puedan hacerlo?

ARMADURAS ESQUIRLADAS

Las armaduras esquirladas no pueden desplazarse a Shademark, independientemente de si son Radiantes o muertas. No obstante, a diferencia de las hojas esquirladas, en el Reino Cognitivo no aparece nada. En su lugar, las armaduras muertas se quedan en el lugar del Reino Físico del que se parte. No obstante, los spren que componen una armadura Radiante pueden aparecer a veces en las proximidades (dependiendo del tipo de spren y de su conexión con el Reino Cognitivo).

MOLDEADORES DE ALMAS

Como las armaduras esquirladas, los moldeadores de almas no pueden desplazarse a Shademark. En su lugar aparece un pequeño spren que no responde, flotando con los ojos cerrados. En consecuencia, si sueles utilizar un moldeador de almas para la potencia de la Transformación, no puedes hacerlo en Shademark.

UNA CULTIVACISPREN EN SHADESMAR





COMIDA, AGUA Y SUPERVIVENCIA

Podría parecer que los mayores peligros de viajar por Shadesmar son los ataques de furiaspren o ahogarse bajo el opresivo mar de cuentas. Sin embargo, en realidad son mucho más simples: la deshidratación y la inanición.

El Reino Cognitivo no tiene comida ni agua fácilmente disponibles en la Naturaleza, por lo que es imposible proveerse para satisfacer las necesidades básicas. Un grupo que se encuentra varado en Shadesmar sin suministros puede encontrarse en una situación difícil. Por suerte, hay suficientes humanos que visitan este reino como para que los comerciantes spren tengan comida física preparada y disponible para el intercambio. Si tienes luz tormentosa, puedes canjearla por raciones, o incluso por comida empaquetada en extrañas latas de metal.

Los hidradores fabriles, que condensan el agua del aire, son la mejor fuente de agua de Shadesmar. Muchos comerciantes los utilizan, por lo que el agua suele estar disponible en el mercado. Si te quedas sin comida y agua, la sección “Comida y agua” del capítulo 9 del Manual del Archivo de las Tormentas describe los efectos.

OPORTUNIDADES Y COMPLICACIONES EN SHADESMAR

La tabla Oportunidades y Complicaciones en Shadesmar sugiere algunas ideas de posibles desenlaces cuando subes la apuesta con una prueba en Shadesmar.

OPORTUNIDADES Y COMPLICACIONES EN SHADESMAR

Oportunidades	Complicaciones
El clima se vuelve enérgico, revitalizando a los spren de tu grupo y mejorando su estado de ánimo.	Tus emociones atraen a un spren. Tal vez no sea peligroso, pero sin duda empieza a entrometerse y a interrumpir tus actividades.
Ves un barco mercante en el mar de cuentas que podría proporcionar suministros, transporte o información.	Un barco del Reino Físico pasa por la misma zona. Las llamas de las almas titilan y bailan a tu alrededor, distrayéndote de tu tarea.
Un ojomuerto de tu grupo reacciona de repente a algo, proporcionando una revelación importante.	Un ojomuerto de tu grupo empieza a gritar en el peor momento posible.
Un viejo amigo de un spren Radiante del grupo aparece, dispuesto a echaros una mano en este extraño reino.	Aparece un viejo conocido de un spren Radiante del grupo, y no está contento de verle.
Te rozas con una cuenta y es justo el objeto que necesitabas.	¡Te caes al mar de cuentas!

ESCENAS DE SHADESMAR

Shadesmar rebosa de experiencias extrañas y peligros al acecho. A medida que los aventureros atraviesan este reino, la DJ puede utilizar escenas para intensificar la narrativa. Por cada día de viaje (o a discreción de la DJ), tira un d20 y consulta la tabla Escenas de Shadesmar; con un resultado de 11 o más se produce una escena aleatoria.

Cuando se produzca una escena, utiliza la que se indica en la tabla o elige la que prefieras. Las siguientes descripciones sugieren detalles para cada tipo de escena. Si obtienes una que ya has utilizado, puedes cambiar algunos detalles (como el tipo de spren o Fusionados que se encuentran), elegir otra o crear una nueva.

ESCENAS DE SHADESMAR

d20	Escena
1 a 10	Ninguna escena
11 a 12	Bandidos
13 a 14	Ahogamiento
15 a 16	Alta tensión
17 a 18	Spren menores
19	Fusionados
20	Saltamundos

BANDIDOS

En Shadesmar es fácil ver a comerciantes humanos codiciosos que esperan sacar provecho de la riqueza de Investidura de Roshar. Un grupo de bandidos humanos (ver capítulo 8) ataca al grupo con el objetivo de robar todo lo que tienen para comerciar con spren y saltamundos.

AHOGAMIENTO

Unos gritos de pánico resuenan en la obsidiana desde algún lugar cercano. Un comerciante que intentaba llegar a Celebrant está siendo arrastrado por el océano y las cuentas ya distorsionan sus gritos al introducirse en su boca.

ALTA TENSIÓN

Un grupo de viajeros humanos está atacando a una honorspren. Los viajeros afirman que agredió a un altospren que les acompañaba, pero la honorspren parece ser la única spren presente.

SPREN MENORES

Unos spren menores y agresivos, como furiaspren o dolorspren (ver capítulo 8), acosan a los personajes. Pueden estar buscando Investidura o sentirse atraídos por las emociones del grupo.

FUSIONADOS

Un grupo de exploradores Fusionados patrulla la zona, buscando asentamientos de spren o expulsando a los viajeros humanos. Estos Fusionados podrían ser Celestiales que vuelan, esquivos Cascarones, Aumentados acorazados o cualquiera de las otras marcas (ver capítulo 8).

SALTAMUNDOS

Los personajes se encuentran con un saltamundos amistoso que está dispuesto a intercambiar objetos intrigantes de otros mundos por luz tormentosa.

*Navegando cerca de
integridad duradera.*









ADVERSARIOS Y BESTIARIO

EL MUNDO DE ROSHAR ES UN ESCENARIO ÉPICO PARA historias heroicas y relatos de personas extraordinarias que se convierten en Radiantes, pero el camino hacia la Radianza no es fácil. Igual que nuestros héroes favoritos (Kaladin, Shallan o Dalinar, entre otros) perseveraron en las dificultades, también deberían hacerlo los tuyos.

Los adversarios ofrecen desafíos temibles e intrigantes para los personajes jugadores. Algunas batallas se libran con una espada rápida, otras con una lengua afilada. Incluso los héroes más poderosos saben que no deben subestimar la inteligencia, ferocidad o ingenio de un oponente. Este capítulo proporciona herramientas para que la DJ presente amigos, enemigos y bestias arquetípicos, desde el aterrador abismo de hasta el humilde cremolino, y desde el orgulloso portador de esquirolada hasta los antiguos Fusionados.

CÓMO USAR LOS ADVERSARIOS

Todos los **adversarios** de este capítulo representan un tipo de personaje que puedes incluir en tus aventuras. El **perfil** del adversario empieza con una descripción de quién o qué es, con la intención de despertar la creatividad y ayudarte a encajarlo en la narrativa que estás desarrollando. Al final de cada perfil, encontrarás un conjunto de características que representa las características y capacidades del adversario, junto con una barra lateral que describe sus tácticas comunes en combate.

La sección posterior de este capítulo “Cómo interpretar los conjuntos de características” resume el uso de los conjuntos de características de cada adversario. El capítulo 13 del *Manual del Archivo de las Tormentas* presenta las reglas completas de los adversarios, y el capítulo 10 las reglas generales de combate.

QUÉ PERFILES ELEGIR

Si usas una aventura ya escrita y una escena requiere que introduces un adversario, probablemente la aventura te diga qué adversarios usar, con sus nombres en negrita para indicar que hay un perfil disponible. Por ejemplo, si la aventura dice “se acercan dos **sabuesos-hacha**”, usa el perfil del sabueso-hacha para ambos.

Si estás creando una escena propia, consulta “Configuración de las escenas de combate” en el capítulo 13 del *Manual del Archivo de las Tormentas*; allí encontrarás indicaciones para crear adversarios interesantes y equilibrados.

Al final de este libro, un apéndice presenta una lista alfabética de todos los conjuntos de características de este capítulo. Podrás encontrar adversarios adicionales en otros productos del JDR de Cosmere. Esto incluye a los PNJs de las aventuras publicadas, compañeros animales para los PJs (en el apéndice del *Manual del Archivo de las Tormentas*) y personajes de otros mundos (en guías de otros mundos del JDR del Cosmere).

¿ALIADOS U Oponentes?

Aunque el término “adversario” implica oposición, ninguno de los PNJs y criaturas que se detallan en este capítulo es necesariamente hostil. En las novelas de El Archivo de las Tormentas, incluso los Fusionados, unos servidores de Odium, pueden encontrarse en contextos de cooperación y respeto mutuo.

Del mismo modo, los adversarios que se enfrentan al grupo podrían no hacerlo por malicia, sino para fomentar la evolución. Por ejemplo, un maestro espadachín fervoroso podría retar a un PJ a probar sus habilidades con una hoja esquirolada.

Otros adversarios con los que se encuentre el grupo podrían no ser oponentes ni contrarios, sino simplemente amigos. Puede tratarse de compañeros soldados o portadores de esquirolada que prestan ayuda en el campo de batalla, o de un leal ryshadio o sabueso-hacha que defiende a su compañero PJ.

ADVERSARIOS Y LA SITUACIÓN MUNDIAL

Este capítulo presenta una amplia gama de personas y criaturas que se encuentran por todo Roshar, pero es importante tener en cuenta que no todos los adversarios son apropiados para las campañas rosharianas de épocas concretas. Al construir escenas y elegir aliados o enemigos para el grupo, crea una experiencia auténtica teniendo en cuenta en qué época se desarrolla tu historia. Por ejemplo, los PJs que estén en las Llanuras Quebradas durante los acontecimientos de El camino de los reyes no se encontrarán con Fusionados, a menos que decidas hacer una excepción creativa y subvertir hábilmente las expectativas de tus jugadores.

Un tronador abre una brecha en las defensas de una ciudad.

DÓNDE SE ENCUENTRAN LOS ADVERSARIOS

Muchos perfiles sugieren dónde puedes encontrar a los adversarios, pero puede resultar abrumador explorar todas las posibilidades, sobre todo si eres nuevo en el mundo de Roshar.

El capítulo 6 de este libro presenta ideas de escenas para todos los puntos de interés que se mencionan. Del mismo modo, la sección “Escenas de Shadesmar” del capítulo 7 también puede servirte de inspiración.

Las siguientes secciones ofrecen más ideas para escenas en entornos genéricos como ciudades, espacios naturales o el océano. Puedes tirar el dado o elegir en la tabla de cada sección y obtener inspiración para una escena relacionada. Puedes utilizar estas ideas directamente o adaptarlas de forma creativa a tu propia historia.

ESCENAS EN CIUDADES

Las principales ciudades de Roshar permiten que los personajes exploren culturas únicas, conozcan gente nueva y descubran información inédita.

d6 Escenas en ciudades

- 1 Un **guardia** de la ciudad aborda a los PJs y les dice que son sospechosos en una investigación de asesinato.
- 2 Un **brillante señor** local que podría convertirse en patrocinador ofrece una audiencia a los PJs.
- 3 Los PJs son testigos de cómo un **Rompedor del Cielo** del Segundo Ideal se enfrenta a alguien que pide ayuda a gritos.
- 4 Los PJs se enfrentan a dos ladrones que intentan venderles un par de vinculaañas robadas a mitad de precio.
- 5 Los PJs descubren que un terco **maestro espadachín fervoroso** del devotario local tiene la información que necesitan.
- 6 Una diligente **escudera de una Corredora del Viento** suplica a los personajes que liberen a su mentora, a quien el consistor ha encarcelado.

ESCENAS EN ESPACIOS NATURALES

Mientras viajan de un lugar a otro, los personajes pueden encontrarse con peligros en el implacable entorno natural de Roshar.

d4 Escenas en espacios naturales

- 1 Los personajes encuentran una manada de **sabuesos-hacha salvajes**.
- 2 Los personajes encuentran una manada de **ryshadios salvajes**.
- 3 Una alta tormenta inesperada se desata y, mientras los personajes buscan refugio, entran en el territorio de un **espinablanca**.
- 4 A días de la ciudad más cercana, el medio de transporte del grupo sufre una avería inesperada. ¿Es un simple accidente o una trampa de **bandidos**?

ESCENAS EN OCÉANOS

El continente de Roshar está rodeado por océanos y sus habitantes desafían los mares para viajar y comerciar.

d4 Escenas en océanos

- 1 Mientras los PJs se van hacia la costa para descansar o resguardarse de una alta tormenta, unos hambrientos **khornaks** rodean su bote.
- 2 Una tormenta repentina e inesperada azota el barco. En medio del viento y la lluvia, unas figuras caen en picado y se llevan a miembros de la tripulación de los aparejos. Unos **Celestiales** se ocultan en la tormenta y atacan el barco.
- 3 El grupo navega hacia lo que parece ser un barco thayleño amistoso, pero entonces se dan cuenta de que ha sido capturado por Fusionados. Ahora las únicas opciones son huir o enfrentarse a un barco lleno de **lanceros** y arqueros cantores.
- 4 Mientras navegan por aguas poco profundas, los PJs oyen un ruido a los lados de su barco. Un **yu-nerig** sube a la cubierta y ataca, pero ¿por qué está tan enfurecido?



CÓMO INTERPRETAR LOS CONJUNTOS DE CARACTERÍSTICAS

Esta sección resume los aspectos más importantes que debes conocer sobre los conjuntos de características del adversario. La sección “Cómo usar los adversarios” del capítulo 13 del *Manual del Archivo de las Tormentas*, presenta reglas completas para usar los conjuntos de características de los adversarios y configurar tus propias escenas de combate.

Los conjuntos de características de los adversarios contienen la siguiente información, ya sea en parte o íntegramente:

Título. El título de un adversario incluye información útil como su especie, función u otros descriptores.

Rango. El rango de un adversario te ayudará a elegir adversarios que supongan un reto para cualquier escena.

Rol. Los adversarios se dividen en tres roles: Secuaz, Rival y Jefe. Los Secuaces y Jefes tienen un rasgo especial del mismo nombre en su conjunto de características; los Rivales no tienen reglas adicionales.

Tamaño. Al igual que los PJs, el tamaño de un adversario refleja el espacio que controla en combate: Pequeño (0,75 metros), Mediano (1,5 metros), Grande (3 metros), Enorme (4,5 metros) y Gargantuesco (6 metros o más, a discreción de la DJ).

Tipo. El tipo de adversario no tiene reglas asociadas, pero resume su naturaleza fundamental (como humanoide o animal). Cómo interactúa esto con la historia depende de la DJ.

Características básicas. Un adversario utiliza las mismas características básicas que los PJs. Esto incluye los seis atributos (Fuerza, Velocidad, Inteligencia, Voluntad, Discernimiento y Presencia), tres Defensas (física, cognitiva y espiritual), salud, concentración y (en algunos casos) Investidura.

Valor de desvío. Como con los PJs, el valor de desvío de un adversario reduce todo daño por golpe, por laceración y por energía en el valor de desvío indicado. Si un adversario no cuenta con ningún tipo de desvío, su valor es 0.

Movimiento. Al igual que con los PJs, el valor de movimiento de un adversario determina la distancia que puede recorrer durante la acción Moverse. Si un adversario tiene una capacidad de movimiento especial (como nadar), no queda Ralentizado al usarlo, aunque un PJ normalmente sí lo estaría.

Sentidos. Al igual que con los PJs, el alcance de los sentidos de un adversario determina el límite de sus sentidos cuando su sentido principal está ofuscado. Cada conjunto de características sugiere un sentido principal para el adversario, pero puedes cambiarlo según convenga a la historia.

Inmunidades. Algunos adversarios son inmunes a ciertos efectos (como los estados), si tiene sentido en la historia.

Habilidades. Los adversarios pueden usar cualquier habilidad del capítulo 3 del *Manual del Archivo de las*

Tormentas, aunque su conjunto de características solo enumera las habilidades en las que disponen de grados.

Habilidades de potencia. Si un adversario puede usar Investidura, su conjunto de características también enumera sus habilidades de potencia, junto con los grados que tiene en esas habilidades.

Idiomas. Si un adversario puede hablar o comprender idiomas, su conjunto de características sugiere qué idiomas utiliza.

Rasgos. Los rasgos de los adversarios establecen reglas especiales que les afectan, pero que no requieren directamente una acción, acción gratuita o reacción para su uso.

Acciones. Al igual que los PJs, un adversario puede usar cualquier acción, acción gratuita o reacción del capítulo 10 del *Manual del Archivo de las Tormentas*. También pueden usar cualquier acción, acción gratuita o reacción que aparezca en su conjunto de características; estas siguen las mismas reglas que las acciones de los PJs y cada una puede usarse solo una vez por turno. Consulta la sección “Cómo usar acciones”, más adelante, para más detalles.

Oportunidades y Complicaciones. Algunos conjuntos de características incluyen efectos especiales que pueden activarse cuando un personaje obtiene una Oportunidad o sufre una Complicación. Los adversarios no tiran el dado de trama, pero de vez en cuando obtienen una Oportunidad o sufren una Complicación debido a su tirada de d20; si un adversario obtiene una Oportunidad o Complicación, consulta la barra lateral “Oportunidades y Complicaciones de los adversarios” para conocer los posibles efectos.

OPORTUNIDADES Y COMPLICACIONES DE LOS ADVERSARIOS

Si un adversario obtiene una Oportunidad (🎯), puedes usar cualquiera de sus rasgos o acciones que le permitan gastar una Oportunidad, o puedes elegir otro efecto que se ajuste a la historia. Ten en cuenta las siguientes ideas:

- ♦ El adversario o un aliado obtiene una ventaja en su siguiente prueba.
- ♦ Obtiene 1 punto de concentración, hasta su máximo.
- ♦ No tiene que gastar concentración o Investidura en su siguiente acción, que normalmente lo haría.
- ♦ Impone un estado a su objetivo hasta el comienzo del siguiente turno del adversario.
- ♦ La narrativa cambia ligeramente a favor del adversario.

Si un adversario obtiene una Complicación (💣), Permite que los jugadores sugieran cómo se desarrolla la situación. Ten en cuenta las siguientes ideas:

- ♦ El adversario o un aliado sufre una desventaja en su siguiente prueba.
- ♦ Pierde 1 punto de concentración.
- ♦ Sufre un estado hasta el final de su siguiente turno.
- ♦ La narrativa cambia ligeramente en favor del grupo.

CÓMO USAR ACCIONES

Cada conjunto de características proporciona acciones únicas, acciones gratuitas y/o reacciones para ese adversario. Los adversarios también pueden utilizar las acciones, acciones gratuitas y reacciones indicadas en el capítulo 10 del *Manual del Archivo de las Tormentas*; por ejemplo, cualquier adversario puede (y a menudo debería) usar las acciones Moverse y Obtener ventaja y la reacción Acometida reactiva. Los adversarios rosharianos que tienen acceso a la Investidura también pueden usar las acciones Absorber luz tormentosa, Aumentar y Revitalizar del capítulo 5 del *Manual del Archivo de las Tormentas* (aunque los personajes Fusiónados y regios absorben luz del vacío de sus esferas infundidas, no luz tormentosa).

Las acciones de los adversarios siguen las mismas reglas que las de los PJs, y no puedes usar una acción con el mismo nombre más de una vez por turno.

ATAQUES

La mayoría de adversarios tienen al menos un ataque que detalla las consecuencias de un rasguño (si el ataque puede causarlo). A menos que se especifique lo contrario, todos los ataques se realizan contra la Defensa física.

DAÑO

Las acciones que infligen daño ofrecen dos opciones para determinarlo: un número seguido de una fórmula entre paréntesis para tirar los dados. Por ejemplo, si un ataque inflige “8 (1d4 + 6) por laceración”, puedes elegir entre infligir 8 de daño o puedes tirar un d4 y luego sumar 6 al resultado.

ACOMETIDAS REACTIVAS

Los adversarios pueden usar Acometida reactiva igual que los PJs, gastando 1 punto de concentración para atacar cuando un enemigo abandona voluntariamente su cercanía. El adversario podrá realizar este ataque usando cualquier acción de ataque que cueste ► y que indique una cercanía, pero no una que solo incluya un alcance. Los adversarios rosharianos con una reserva de Investidura también pueden usar las acciones Respirar Luz Tormentosa, Mejorar y Regenerar del capítulo 5 del *Manual del Archivo de las tormentas* (aunque los personajes Fusiónados y Regios respiran Luz del Vacío de sus esferas infundidas, no Luz Tormentosa).

GASTO DE RECURSOS

Si una acción (u otro rasgo) requiere gastar concentración o Investidura, este coste se indica entre paréntesis tras el nombre de la acción (si el adversario siempre gasta para usar esa acción) o en el texto de la acción (si otras consideraciones afectan al gasto de ese recurso).

ADVERSARIOS DERROTADOS

Cuando la salud de un adversario se reduce a 0, queda derrotado.

En combate, se presupone que la mayoría de los adversarios han muerto tras caer a salud 0. Sin embargo, la DJ puede decidir que un PNJ importante queda Inconsciente y hace tiradas de lesión igual que los PJs.

Si los PJs intentan derrotar a cualquier adversario con medios no letales, el PJ que aseste el golpe final podrá elegir que el PNJ quede Inconsciente con una lesión.

Los PNJs derrotados permanecen Inconscientes hasta que recuperan al menos 1 punto de salud de otra fuente; no pueden recuperar la conciencia voluntariamente del mismo modo que un PJ.

ASCENDENCIA Y CAPACIDADES

Algunos conjuntos de características de los humanoides indican una ascendencia concreta; por ejemplo, un **cantor en forma de guerra** es claramente un cantor. Sin embargo, muchos conjuntos de características (como **ladrón**, **guardia** o **portador de esquirlada duelista**) están pensados para funcionar con cualquier ascendencia humanoide.

Puedes modificar los conjuntos de características para representar la ascendencia de un adversario u otras capacidades únicas. Por ejemplo, podrías representar a un **guardia** cantor tomando prestado algo de los rasgos y acciones del **cantor en forma de guerra**, o incluso adaptando un par de talentos de PJ del *Manual del Archivo de las Tormentas*.



JASON SMITH



ABISMOIDE

Los abismoideos son los animales terrestres más grandes que se conocen en Roshar. Estos enormes crustáceos, llamados “bestias de los abismos” por los oyentes, miden seis metros de ancho, entre diez y once metros de alto y superan fácilmente los veinte metros de longitud. Su anatomía única los hace muy adecuados para la vida en sus Llanuras Quebradas nativas; con un cuerpo largo y estrecho, dieciocho patas veloces y un caparazón blindado, un abismoide puede recorrer los abismos con facilidad y capear las altas tormentas que pasan por encima. Tiene gruesos párpados que se cierran lateralmente sobre sus ojos verdes, cuatro pequeñas fosas nasales y orificios auditivos pequeños situados ligeramente detrás de los ojos.

Estos despiadados cazadores pueden aporrear y despedazar a sus desafortunadas presas con sus garras, pero sus fauces abiertas son quizá incluso más horripilantes. Con dos mandíbulas más pequeñas, agarran la comida y la empujan hacia sus fauces, donde los afilados colmillos y las estrechas mandíbulas la dirigen hacia los anillos internos de los dientes y la boca circular final. Los abismoideos están en

la cima de la cadena alimentaria de las Llanuras Quebradas, cazando cualquier animal que se encuentra en los abismos entre las mesetas. Muchos los consideran los depredadores más mortíferos de Roshar.

La enorme gema corazón esmeralda que crece en el interior de cada abismoide le permite vincularse con mandras, unos spren relacionados con la gravedad. Este vínculo hace que los abismoideos puedan alcanzar un tamaño colosal y evita que su propio peso les aplaste.

Los abismoideos construyen sus nidos en los abismos, desde donde cazan y buscan comida hasta que ascienden a una meseta para pupar. En ese estado, sin embargo, el cazador se convierte en la presa. Cuando está pupando, un abismoide no puede protegerse a sí mismo, ya que la crisálida que forma a su alrededor no es suficiente para evitar que las personas que buscan gemas corazón extraigan la suya, lo que acaba con su vida.

IMPORTANCIA ECONÓMICA

La Guerra de la Venganza cambió para siempre cuando los alezi descubrieron las gemas corazón de los abismoideos. Los ataques a los parshendi suponían un gran riesgo con escaso

ABISMOIDE

Jefe de rango 3 – Animal Gargantuesco

Físico			COGNITIVO			ESPIRITUAL		
FUE	DEF	VEL	INT	DEF	VOL	DIS	DEF	PRE
5	22	7	2	17	5	5	17	2

Salud: 198 (168 a 228) **Concentración:** 7 **Investidura:** 0

Desvío: 4 (caparazón)

Movimiento: 18 m

Sentidos: 15 m (vista)

Inmunidades: Aturdido, Inmovilizado, Retenido, Tumbado

Habilidades físicas: Agilidad +11, Atletismo +9

Habilidades cognitivas: Intimidación +9

Habilidades espirituales: Percepción +9

Idiomas: ninguno

RASGOS

Jefe. El abismoide puede jugar un turno rápido y un turno lento en cada ronda. Después de que un enemigo acabe un turno, puede gastar 1 punto de concentración para usar inmediatamente ► o ► adicional. Además, puede gastar 1 punto de concentración en su turno para eliminar un estado que le afecta.

Caparazón grueso. Antes de que el abismoide sufra el impacto de un ataque, puede gastar 1 punto de concentración para convertirlo en un rasguño (no requiere acción).

Depredador sin igual. El abismoide puede usar su acción Garras dos veces en su turno (sin tener que gastar concentración).

ACCIONES

► **Acometida: Garras.** Ataque +11, cercanía 3 m, un objetivo. *Rasguño:* 4 (1d8) por golpe y puede infligir 4 (1d8) de daño por golpe adicional o dejar Tumbado al objetivo. *Impacto:* 18 (1d8 + 14) por laceración y puede infligir 4 (1d8) de daño por golpe adicional o dejar Tumbado al objetivo.

► **Mordisco.** Ataque +11, cercanía 1,5 m, un objetivo. *Rasguño:* 6 (1d12) por laceración. *Impacto:* 20 (1d12 + 14) por laceración y el objetivo queda Afligido [1d8 por laceración] durante 1 minuto o hasta que recupere al menos 1 punto de salud.

►► **Barritar (Coste: 2 puntos de concentración).** El abismoide emite un rugido atronador. Todos los personajes situados a 9 metros o menos deben efectuar una prueba de Disciplina CD 15. Si un personaje la supera, queda Desorientado hasta el final del siguiente turno del abismoide. Si falla, queda Aturdido y Desorientado hasta el final del siguiente turno del abismoide. Los abismoides y los personajes incapaces de oír son inmunes a esta acción.

► **Golpe ágil.** Cuando un enemigo al que el abismoide puede sentir situado a 9 metros o menos gasta concentración, este se mueve a 1,5 metros o menos de ese enemigo y le ataca con las Garras. Si impacta, el ataque se resuelve normalmente. Si solo causa un rasguño, en lugar de los efectos habituales del ataque, aumenta en 1 el coste de concentración de la acción del objetivo, que debe pagar el coste aumentado o elegir una acción diferente.

OPORTUNIDADES Y COMPLICACIONES

Las opciones siguientes están disponibles cuando un enemigo obtiene una Oportunidad o sufre una Complicación durante una escena con el abismoide:

Oportunidad. Un enemigo puede gastar  para evitar que el abismoide gaste concentración hasta el final del próximo turno de este.

Complicación. La DJ puede gastar  de la prueba de un enemigo para que el abismoide use su acción Barritar como ► sin gastar concentración.

beneficio, por lo que se alegraron al saber que recuperar una gema corazón era mucho menos peligroso y reportaba grandes riquezas al alto príncipe que la extraía con éxito. Los altos príncipes acordaron que los enfrentamientos por las gemas corazón cumplían el Pacto de la Venganza, y la guerra se convirtió en una competición por las gemas corazón que duró varios años.

Esta caza excesiva de abismoides ha tenido graves consecuencias para estas criaturas y la ecología de Roshar, ya que las crisálidas se cazaban más rápido de lo que la población podía recuperarse. Con su lento crecimiento y tasa de reproducción, el número de abismoides disminuyó, y los altos príncipes se disputaron cada vez menos crisálidas.

CANCIÓN DE LAS BESTIAS

Thude, el líder de los oyentes que escaparon de la Batalla de Narak, descubrió que los abismoides eran inteligentes y tenían la capacidad de comunicarse con los cantores compartiendo imágenes e impresiones mentales. Los oyentes de las llanuras aluviales al este de las Llanuras Quebradas ahora cuentan con unos aliados realmente formidables.

TÁCTICAS DEL ABISMOIDE

A los **abismoides**, que se contentan con alimentarse de cadáveres, les cuesta salir de los abismos a menos que les atraigan con un cebo. Sin embargo, una vez entablan combate, son cazadores letales. Sacan partido del terreno, acorralando a sus presas en callejones sin salida antes de atacar. Usan Barritar para debilitar a sus presas antes de lanzarse contra las más débiles con las Garras y el Mordisco. No dudarán en usar Golpe ágil para desorientar a los enemigos que supongan una amenaza.



ASESINO

En el enrevesado juego de la política que se desarrolla en Roshar, los asesinos son los ases que todos los jugadores astutos tienen en la manga. Muchas figuras importantes, desde oficiales militares de alto rango hasta funcionarios del gobierno y la propia realeza, tratan con asesinos a puerta cerrada. No todos sus contratos se hacen efectivos de inmediato, pero cuando la astucia burocrática y las artimañas furtivas fracasan, a menudo un asesino puede lograr el éxito.

Un asesino competente es experto no solo en matar, sino también en media docena de otros oficios. Engaño, falsificación, infiltración... sus múltiples habilidades facilitan alcanzar un objetivo y escapar sin llamar la atención, a menudo escondiéndose a plena vista. Algunos asesinos son miembros de sociedades secretas, como los Sangre Espectral o el Diagrama, mientras que otros solo son leales al dinero.

TÁCTICAS DEL ASESINO

Cuando sorprende a sus oponentes desde las sombras, un **asesino** puede Obtener ventaja y usar el Arco corto para incapacitar a su objetivo. En su siguiente turno, persigue al enemigo Ralentizado, activando Instinto asesino y asestando un golpe letal con la Daga. Si un asesino no consigue dar en el blanco, no tiene reparos en usar Retorcer el cuchillo para compensarlo antes de desaparecer en la oscuridad para vivir otro día.

ASESINO

Rival de rango 2 - Humanoide Mediano

Físico			Cognitivo			Espiritual		
FUE	DEF	VEL	INT	DEF	VOL	DIS	DEF	PRE
1	16	5	2	15	3	3	15	2

Salud: 40 (32 a 48) Concentración: 5 Investidura: 0

Desvío: 1 (cuero)

Movimiento: 12 m

Sentidos: 6 m (vista)

Inmunidades: Sorprendido

Habilidades físicas: Agilidad +8, Armamento ligero +8, Atletismo +4, Sigilo +8

Habilidades cognitivas: Deducción +5, Intimidación +6, Manufactura +5

Habilidades espirituales: Engaño +5, Percepción +6

Idiomas: según la cultura

RASGOS

Aproximación furtiva. Al comienzo de cada escena, si el asesino está a cubierto o en una zona donde el sentido principal de su enemigo está ofuscado, puede realizar una prueba de Sigilo (no se requiere acción) con una ventaja contra la Defensa espiritual de todos los enemigos que puedan detectar su presencia. Aquellos contra los que tiene éxito pierden su rastro y ya no

pueden detectar su presencia hasta que ataca o realiza otra acción que le deja al descubierto.

Permanecer en la sombra. Mientras el asesino está a cubierto o en una zona donde el sentido principal de su enemigo está ofuscado, su Defensa física aumenta en 2 (hasta 18) contra ese enemigo.

ACCIONES

► **Acometida: Daga.** Ataque +8, cercanía 1,5 m o alcance 6/18 m, un objetivo. *Rasguño:* 2 (1d4) por laceración. *Impacto:* 10 (1d4 + 8) por laceración y, si el asesino tenía al menos una ventaja en este ataque, puede gastar 1 punto de concentración para infligir 10 (4d4) de daño por laceración adicional.

► **Acometida: Arco corto.** Ataque +8, alcance 24/96 m, un objetivo. *Rasguño:* 3 (1d6) por laceración. *Impacto:* 11 (1d6 + 8) por laceración y el objetivo debe superar una prueba de Atletismo CD 13 o quedar Ralentizado hasta el final de su siguiente turno.

► **Instinto asesino.** Después de que el asesino termine una acción de Moverse a 1,5 metros o menos de un enemigo, si se ha desplazado al menos 6 metros este turno, puede usar la acción Obtener ventaja como ►.

► **Retorcer el cuchillo (Coste: 1 punto de concentración).** Una vez por turno, cuando el asesino causa un rasguño, puede añadir su modificador a la prueba de ataque al daño de ese rasguño.

BANDIDO

Donde hay conflicto, surgen oportunistas que se aprovechan de la situación. En las zonas rurales de Roshar, la gente recurre al bandidaje cuando ganarse la vida honestamente resulta demasiado difícil o cuando la crueldad del mundo simplemente no les deja otra opción.

Incluso haciendo todo lo posible por mantener la ley y el orden, no se pueden patrullar todas las sinuosas rutas comerciales o caminos. Los bandidos acechan entre altas tormentas, esperando sin descanso el paso de caravanas de mercaderes cargadas de artículos valiosos. Cuando se presenta la oportunidad, atacan y se apoderan del botín de las caravanas mediante amenazas, violencia e incluso matando.

Los bandidos suelen actuar en grupos pequeños y muy cualificados; aunque es más difícil que los viajeros superen en número a los grupos más grandes, las víctimas potenciales suelen desconfiar demasiado cuando se acerca mucha gente.



BANDIDO

Secuaz de rango 1 – Humanoide Mediano

FÍSICO			COGNITIVO			ESPIRITUAL		
FUE	DEF	VEL	INT	DEF	VOL	DIS	DEF	PRE
1	12	1	1	11	0	2	13	1

Salud: 11 (8 a 14)

Concentración: 2

Investidura: 0

Desvío: 1 (cuero)

Movimiento: 7,5 m

Sentidos: 3 m (vista)

Habilidades físicas: Agilidad +3, Armamento ligero +2, Atletismo +3

Habilidades cognitivas: Disciplina +1, Intimidación +3

Habilidades espirituales: Percepción +3, Supervivencia +3

Idiomas: según la cultura

RASGOS

Secuaz. El bandido es derrotado inmediatamente cuando sufre una lesión y sus ataques no pueden provocar impactos críticos.

Inercia. Si el bandido se mueve al menos 3 metros en línea recta hacia un objetivo y luego le ataca con la Maza en ese turno, obtiene una ventaja en el ataque.

ACCIONES

► **Acometida: Maza.** Ataque +2, cercanía 1,5 m, un objetivo. *Rasguño:* 3 (1d6) por golpe. *Impacto:* 5 (1d6 + 2) por golpe.

► **Acometida: Arco corto.** Ataque +2, alcance 24/96 m, un objetivo. *Rasguño:* 3 (1d6) por laceración. *Impacto:* 5 (1d6 + 2) por laceración.

► **Derribar (Coste: 1 punto de concentración).** El bandido realiza una prueba de Atletismo contra un objetivo que se encuentre a 1,5 metros o menos, enfrentándose a Atletismo o Agilidad, según decida el objetivo. Si el bandido supera la prueba, el objetivo queda Tumbado.

TÁCTICAS DEL BANDIDO

Un **bandido** es un atacante sencillo pero eficaz. Utiliza el Arco corto desde lejos para mermar la salud de los caravaneros desprevenidos a medida que se acerca. Cuando llega a la distancia adecuada, carga contra su objetivo para obtener Inercia y luego lo debilita sin piedad con la Maza. Tras derrotar a los caravaneros (y, por lo general, acabar con su vida), se marcha con el botín.

BRILLANTE SEÑOR

Los reinos vorin tienen una estricta jerarquía social y un sistema de castas, dictado en gran medida por la claridad de los ojos de una persona (ver “Vorinismo” en el capítulo 3). Para mostrar el debido respeto a un hombre de ojos claros y con el rango suficiente se le llama brillante señor. El título correspondiente para una mujer es brillante dama o brillante señora, o, más comúnmente, brillante. Situados en la cima de una represiva jerarquía, estos aristócratas ven la vida como una competición y nunca perdonan una ofensa.

TÁCTICAS DEL BRILLANTE SEÑOR

En batalla, el **brillante señor** suele estar acompañado por lanceros, arqueros y, si es lo suficientemente importante, en ocasiones por un **portador de esquirlada duelista** o un **portador de esquirlada de élite**. Los brillantes señores utilizan Instrucciones influyentes y Liderazgo inspirador para fortalecer y proteger a sus tropas, así como Distracción para neutralizar amenazas importantes. Cuando tienen que trabarse en combate, intentan desarmar rápidamente con su Espada.

BRILLANTE SEÑOR

Rival de rango 2 – Humanoide Mediano

FÍSICO			COGNITIVO			ESPIRITUAL		
FUE	DEF	VEL	INT	DEF	VOL	DIS	DEF	PRE
2	16	4	1	14	3	2	16	4

Salud: 38 (30 a 46) **Concentración:** 5 **Investidura:** 0

Movimiento: 9 m

Sentidos: 3 m (vista)

Habilidades físicas: Agilidad +7, Armamento ligero +7

Habilidades cognitivas: Deducción +4, Disciplina +6, Intimidación +7

Habilidades espirituales: Perspicacia +5, Persuasión +6, Liderazgo +7

Idiomas: según la cultura

RASGOS

Liderazgo inspirador. Cuando el brillante señor utiliza con éxito la acción Obtener ventaja, elige a un aliado al que puede influir. Ese aliado también obtiene una ventaja en la siguiente prueba que hace contra el objetivo del brillante señor.

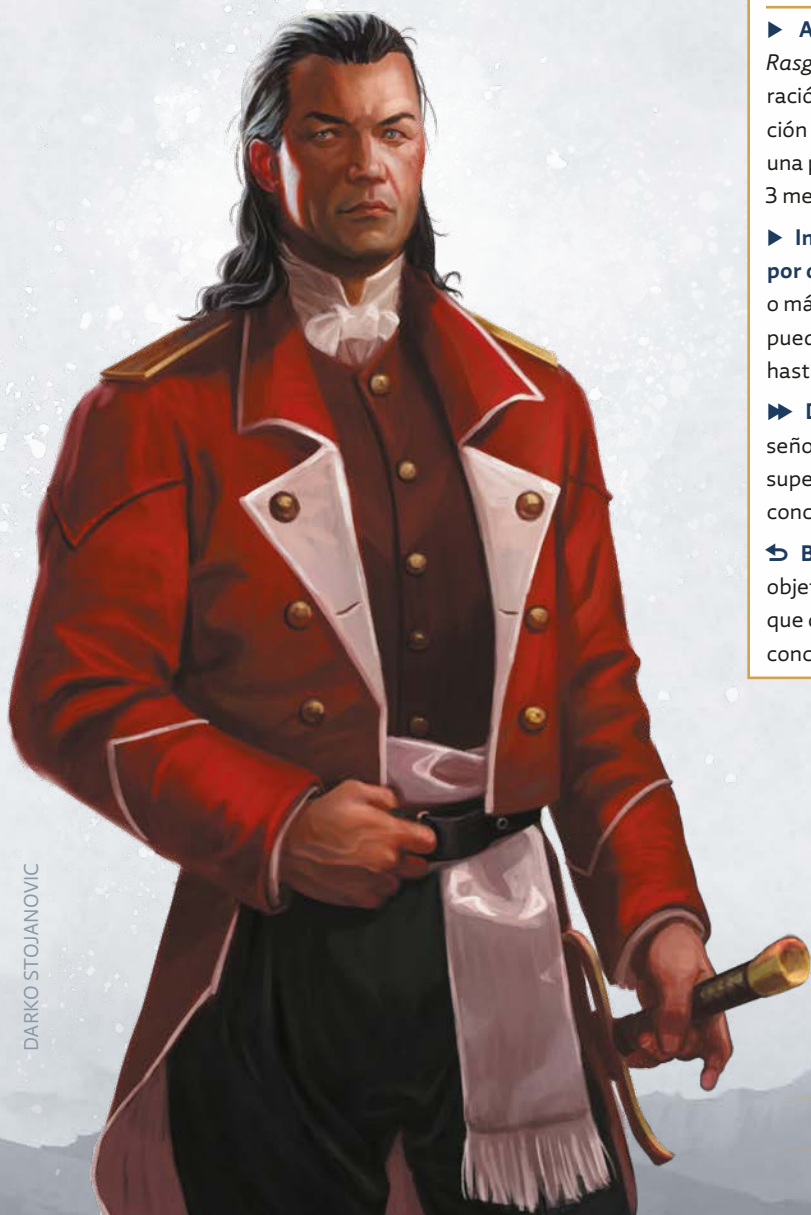
ACCIONES

► **Acometida: Espada.** Ataque +7, cercanía 1,5 m, un objetivo. *Rasguño:* 3 (1d6) por laceración. *Impacto:* 10 (1d6 + 7) por laceración y el brillante señor puede gastar 2 puntos de concentración para intentar desarmar al objetivo. El objetivo debe superar una prueba de Atletismo CD 15 o soltar su arma, que cae a hasta 3 metros de distancia en cualquier dirección.

► **Instrucciones influyentes (Coste: 1 punto de concentración por objetivo).** El brillante señor gasta 1 punto de concentración o más para influir en el mismo número de aliados. Cada objetivo puede elegir una de sus Defensas y aumentarla en 2 puntos hasta el final del siguiente turno del brillante señor.

► **Distracción (Coste: 1 punto de concentración).** El brillante señor distrae a un enemigo al que puede influir. El objetivo debe superar una prueba de Disciplina CD 14 o pierde 1d4 puntos de concentración y los estados Resuelto y Concentrado, si los tiene.

► **Baluarte disciplinado.** Cuando un enemigo tiene como objetivo al brillante señor o a uno de sus aliados con un efecto que quita concentración, el objetivo puede reducir la cantidad de concentración perdida en 1d4.



DARKO STOJANOVIC



CANTOR

Aunque los cantores tienen cierto parecido con los humanos, su especie ha estado en Roshar mucho más tiempo y son físicamente distintos. Su piel está salpicada de remolinos de color rojo, negro y blanco, conocidos como jaspeados, que pueden variar mucho en su patrón y suelen ser de color rojo y negro o rojo y blanco, aunque algunos tienen la piel de los tres colores. El pelo de los cantores suele ser naranja o rojo, y suelen tener el cuerpo cubierto, al menos en parte, por un caparazón que a menudo les cubre la cabeza y los brazos. Tienen los ojos de color gris oscuro y unos dientes tan poderosos que les permiten masticar conchas.

Los cantores toman su nombre de la capacidad de comunicarse utilizando unos ritmos especiales vinculados al propio Roshar. También pueden cambiar su forma vinculándose con spren; cada forma cambia al cantor tanto física como mentalmente. Para muchos cantores, esta capacidad es relativamente nueva; durante milenios, los cantores fueron llamados parshmenios y esclavizados por los humanos después de que a muchos les arrebataran partes de su Identidad y Conexión. La tormenta eterna les ha curado y devuelto la plena autodeterminación (consulta “Cantores y oyentes” en el capítulo 2 para conocer más detalles).

FORMAS DE CANTOR

Los cantores tienen una gema corazón fusionada al esternón; esto les permite vincularse con spren, cambiando su forma, apariencia, habilidades y mentalidad. Cada forma tiene un propósito, haciendo que el cantor sea más adecuado para una tarea concreta, como el combate o la expresión artística.

Quienes se enfrentan a cantores en combate tienen más probabilidades de encontrarlos en forma de guerra o en forma de trabajo. En forma de guerra, se vuelven más altos y corpulentos, y tienen un caparazón completo similar a una armadura; también tienen más fuerza, resistencia y aguante. Por otro lado, los cantores en forma diestra son menos intimidantes y resistentes en combate, pero su cuerpo ágil les convierte en excelentes exploradores.

Cuando las fuerzas de Odium se enfrentaron por primera vez a la coalición de Dalinar, muchos cantores carecían de experiencia en la batalla o no estaban seguros de su papel en el conflicto. A medida que la Verdadera Desolación continúa, los ejércitos de cantores, bajo la supervisión de los inmortales Fusionados, se han convertido en un rival temible para las fuerzas humanas.

UNA CULTURA EN CONFLICTO

Los cantores son una de las principales fuerzas culturales de Roshar. Como parshmenios subyugados por los humanos, se convirtieron en una gran parte del motor económico de muchas naciones y reinos. Además, los oyentes, una comunidad de cantores asentada en la ciudad de Narak, ha estado en conflicto con los alezi durante años en la Guerra de la Venganza. La aparición de los Fusionados, antiguas almas de cantores que pueden poseer los cuerpos de cantores vivos, complicó ambas relaciones, ya que sienten un profundo odio hacia los humanos y ordenan a los cantores con una forma recién adquirida que conquisten Roshar en nombre de Odium.

CANTOR EN FORMA DE GUERRA

Rival de rango 1 – Humanoide Mediano

Físico			Cognitivo			Espiritual		
FUE	DEF	VEL	INT	DEF	VOL	DIS	DEF	PRE
3	14	1	1	13	2	2	14	2

Salud: 24 (20 a 28) **Concentración:** 4 **Investidura:** 0

Desvío: 2 (caparazón)

Movimiento: 7,5 m

Sentidos: 3 m (vista)

Habilidades físicas: Atletismo +5, Armamento ligero +3, Armamento pesado +4

Habilidades cognitivas: Disciplina +5, Intimidación +4

Habilidades espirituales: Liderazgo +4, Percepción +4

Idiomas: según la cultura

RASGOS

Caparazón externo. La forma de guerra puede emplear su caparazón como escudo, lo que le permite usar la acción Prevenirse.

Experiencia marcial. El cantor en forma de guerra puede usar la acción Acometida dos veces en su turno.

ACCIONES

► **Acometida: Hacha.** Ataque +4, cercanía 1,5 m, un objetivo. El cantor en forma de guerra puede saltar hasta 3 metros antes o después de realizar este ataque. *Rasguño:* 3 (1d6) por laceración. *Impacto:* 7 (1d6+ 4) por laceración.

► **Acometida: Arco corto.** Ataque +3, alcance 24/96 m, un objetivo. *Rasguño:* 3 (1d6) por laceración. *Impacto:* 6 (1d6 + 3) por laceración.

↻ **Coordinación en pareja de guerra (Coste: 1 punto de concentración).** Después de que otro cantor en forma de guerra situado a 1,5 metros o menos realice la acción Moverse, este cantor se desplazará hasta su valor de movimiento, terminándolo a 1,5 metros del primero.

CANTOR EN FORMA DIESTRA

Rival de rango 1 – Humanoide Mediano

Físico			Cognitivo			Espiritual		
FUE	DEF	VEL	INT	DEF	VOL	DIS	DEF	PRE
1	14	3	3	15	2	3	15	2

Salud: 20 (15 a 25) **Concentración:** 4 **Investidura:** 0

Movimiento: 9 m

Sentidos: 6 m (vista)

Habilidades físicas: Agilidad +5, Armamento ligero +5, Sigilo +4

Habilidades cognitivas: Deducción +5, Manufactura +4, Saber +4

Habilidades espirituales: Percepción +5, Supervivencia +5

Idiomas: según la cultura

RASGOS

Velocidad letal. Al inicio de cada escena, si el cantor en forma diestra no está Sorprendido, puede jugar un turno rápido antes que cualquier otro personaje (no cuenta como su turno en esta ronda).

Sentidos agudos. El cantor en forma diestra puede gastar 1 punto de concentración para obtener una ventaja en una prueba de Percepción (no requiere acción).

ACCIONES

► **Acometida: Maza.** Ataque +5, cercanía 1,5 m, un objetivo. *Rasguño:* 3 (1d6) por golpe. *Impacto:* 8 (1d6 + 5) por golpe.

► **Acometida: Arco corto.** Ataque +5, alcance 24/96 m, un objetivo. *Rasguño:* 3 (1d6) por laceración. *Impacto:* 8 (1d6 + 5) por laceración.

► **Objetivo marcado (Coste: 2 puntos de concentración).** El cantor en forma diestra elige a un enemigo al que puede sentir situado a 36 metros o menos. Durante 1 hora, cuando impacta al enemigo elegido con un ataque con arma, inflige 3 (1d6) de daño adicional. Además, obtiene una ventaja en las pruebas de Supervivencia para rastrear a ese enemigo.

TÁCTICAS DE LOS CANTORES

Un **cantor en forma de guerra** es un combatiente de una eficacia brutal, especialmente cuando lucha junto a su pareja de guerra, que tiene la misma forma. Las parejas de guerra se lanzan contra un objetivo usando Coordinación en pareja de guerra y Experiencia marcial, lanzando varios ataques de Hacha contra un solo enemigo para abatirlo. En un aprieto, confía en su Caparazón externo para protegerse de una embestida mientras su pareja de guerra sigue luchando.

Aunque los **cantores en forma diestra** rara vez luchan, son expertos en rastrear a criaturas y reconocer el terreno, y pueden explotar fácilmente la debilidad de un enemigo usando la acción Objetivo marcado.

CAPARÁCARO

Secuaz de rango 1 – Animal Pequeño

Físico			Cognitivo			Espiritual		
FUE	DEF	VEL	INT	DEF	VOL	DIS	DEF	PRE
2	13	1	0	11	1	2	12	0

Salud: 9 (7 a 11)

Concentración: 3

Investidura: 0

Movimiento: 7,5 m

Sentidos: 3 m (vista)

Habilidades físicas: Sigilo +3

Habilidades espirituales: Percepción +4

Idiomas: ninguno

RASGOS

Secuaz. El caparácaro es derrotado inmediatamente cuando sufre una lesión y sus ataques no pueden provocar impactos críticos.

Camuflaje agreste. Un caparácaro al que no se ha detectado obtiene una ventaja en las pruebas de ataque. Mientras está inmóvil, es casi indistinguible de una roca normal, por lo que identificarle requiere superar una prueba de Supervivencia CD 14. Esta prueba sufre una desventaja cuando el caparácaro está a cubierto o en un área donde el sentido principal de quien lo busca está ofuscado.

ACCIONES

►► **Acometida: Pinzas.** Ataque +2, cercanía 1,5 m, un objetivo. *Rasguño:* 2 (1d4) por laceración. *Impacto:* 4 (1d4 + 2) por laceración.

►► **Frenesí voraz (Coste: 2 puntos de concentración).** El caparácaro se enfurece contra un enemigo situado a 1,5 metros o menos. Todos los caparácaros situados a 1,5 metros o menos del objetivo pueden usar ➡ para unirse al frenesí. El objetivo sufre 2 (1d4) de daño por laceración por cada caparácaro enfurecido.

CAPARÁCARO

Los caparácaros son crustáceos que viven en grandes nidos, cooperando para mantener su colonia. Recuerdan a cangrejos del tamaño de un plato con un caparazón rocoso, pero al retraer sus extremidades se camuflan casi perfectamente con las rocas. Los diferentes caparácaros desempeñan funciones especializadas para mantener su nido, desde los obreros de caparazón ligero hasta los soldados que lo tienen afilado. Un individuo en solitario representa poca amenaza y su exoesqueleto contiene carne succulenta, pero un grupo puede ser una trampa mortal, por lo que los cazadores marcan los nidos sospechosos con pintura roja brillante como advertencia para que nadie se acerque.

TÁCTICAS DEL CAPARÁCARO

Un **caparácaro** utiliza su Camuflaje agreste para esconderse entre las rocas. Cuando los viajeros desafortunados se topan con un nido de caparácaros, estos crustáceos atacan rápidamente con las Pinzas, obteniendo una ventaja en su primer ataque. Entonces utilizan Frenesí voraz para abrumar a los intrusos, desgarrando la ropa y la armadura con sus fuertes pinzas, mientras se unen para aprovechar su número.

Se basan en la sorpresa, así que intenta colocar a varios ocultos en una misma zona para mantener a los PJs en alerta.



TOM BABBEY

CHULL

Los chulls son crustáceos enormes que se encuentran por todo Roshar, aunque existen muchas especies que varían en forma y tamaño. Tienen un caparazón grande y poroso parecido a una piedra en el que pueden retraer la cabeza y las gruesas patas cuando duermen. Dormidos se parecen a una roca, una comparación aún más acertada en el caso de los chulls salvajes, ya que les crecen plantas en las grietas y hendiduras del caparazón.

Los chulls se mueven caminando pesadamente, a un ritmo más lento que el de un humano. Perciben el espacio que tienen delante con sus antenas en forma de látigo, que crecen al mismo ritmo que su caparazón, lo que les permite determinar si hay suficiente espacio para avanzar por el terreno que tienen por delante. Sus dos grandes garras son lo suficientemente fuertes como para romper huesos, pero suelen ser dóciles y el comportamiento agresivo es extremadamente inusual. No son muy listos, pero lo que les falta en inteligencia lo compensan con pura terquedad.

Aunque los chulls domesticados suelen alimentarse de grano, en realidad son omnívoros. En la naturaleza, su dieta incluye tanto rocabrotes como pequeñas criaturas como cangrejos y babosas.

CHULL

Rival de rango 1 – Animal Grande o Enorme

Físico			COGNITIVO			ESPIRITUAL		
FUE	DEF	VEL	INT	DEF	VOL	DIS	DEF	PRE
4	14	0	0	11	1	3	13	0

Salud: 30 (23 a 37) **Concentración:** 3 **Investidura:** 0

Desvío: 2 (caparazón)

Movimiento: 3 m

Sentidos: 6 m (vista)

Habilidades físicas: Atletismo +6

Habilidades espirituales: Percepción +5

Idiomas: ninguno

RASGOS

Bestia de carga. La capacidad de carga del chull es de 750 kg.

Avance lento. El chull solo puede usar una acción de Moverse por turno.

ACCIONES

► **Acometida: Pinza.** Ataque +6, cercanía 3 m, un objetivo. *Rasguño:* 3 (1d6) por laceración. *Impacto:* 9 (1d6 + 6) por laceración.

►► **Retraerse.** El chull retrae la cabeza y las patas para defenderse hasta el inicio de su siguiente turno. Mientras está retraído, su valor de desvío aumenta a 6 y puede usar la acción Prevenirse como si estuviera a cubierto. Al inicio de sus turnos, puede gastar 1 punto de concentración para mantener este efecto durante una ronda adicional.

INFLUENCIA CULTURAL

Los chulls son animales de trabajo apreciados. A pesar de su lentitud, son lo suficientemente fuertes como para tirar de carros, carretas y otras máquinas grandes con ruedas. El caparazón de un chull no está hecho de material vivo y puede romperse o modificarse intencionadamente sin que esto le cause ningún daño.

Los caparazones de chull también se valoran como material de artesanía ligero pero duradero. La carne de chull es comestible y puede secarse para elaborar cecina.

TÁCTICAS DEL CHULL

Los **chulls** son extremadamente dóciles y casi siempre se refugian en su caparazón con **Retraerse** durante el combate. Aun así, cuando alguien los empuja al límite, usan sus grandes garras para defenderse; un pellizco de chull duele.



CIUDADANO

Los habitantes de Roshar tienen orígenes culturales diversos y sus propias esperanzas, sueños y capacidades. La mayoría se esfuerza por evitar la violencia, proteger a sus seres queridos y conseguir toda la prosperidad posible.

Los plebeyos son los ciudadanos típicos de cualquier nación de Roshar. Son los que trabajan en el campo, en panaderías, en telares, como escribas o cualquier otra persona que lleva una vida sencilla.

Los expertos, tanto si se encuentran en una gran ciudad como en un pueblo remoto, sobresalen entre la multitud. Puede tratarse de personas destacadas de la localidad, jóvenes testarudos o comerciantes con experiencia. Son ciudadanos más competentes que la persona promedio y con fuertes convicciones.

Los aristócratas, de alta cuna o posición, desprenden riqueza e influencia allá donde van. Normalmente proceden de una familia u organización prominente y han aprendido a manejar las palabras y la política con la misma destreza que las armas. Aunque algunos de sus tratos pueden parecer frívolos y sin importancia, sus motivos son tan esotéricos y mordaces como sus lealtades cambiantes.

TÁCTICA DEL CIUDADANO

En combate, los ciudadanos generalmente huyen y buscan un lugar seguro, a menos que sus seres queridos estén en peligro inminente.

Cuando se ve obligado a luchar, un **plebeyo** recurre a un Arma improvisada, o podría Distraer para ayudar a un aliado más capaz. En las conversaciones, suele ceder ante aquellos a los que considera más competentes.

Un **experto** suele luchar con cautela usando su Arma improvisada, pero a diferencia de la mayoría de los plebeyos, puede correr directamente hacia el peligro si cree en una causa o tiene la oportunidad de conseguir gloria. En las conversaciones, es más probable que se mantenga firme que los plebeyos. Si un PJ desafía las creencias de un experto, es habitual que este gaste concentración para resistirse a la influencia. Si se le provoca lo suficiente, puede usar Contraargumento y Rostro severo para ponerle las cosas difíciles a su oponente.

El **aristócrata** destaca en las conversaciones, donde su Personalidad encantadora le permite mantener el poder y la compostura mientras destroza a su oponente. Su reacción Me lo contó un pajarito le permite obtener incluso más margen de maniobra. Es poco probable que los aristócratas se vean envueltos en un combate si nadie les obliga a hacerlo y dan prioridad a huir a un lugar seguro a menos que no haya otra opción. Cuando están acorralados, utilizan Influencia cautivadora y Expresión perturbadora para debilitar a los enemigos y favorecer a los aliados, recurriendo al Cuchillo como último recurso.

PLEBEYO

Secuaz de rango 1 – Humanoide Mediano

FÍSICO			COGNITIVO			ESPIRITUAL		
FUE	DEF	VEL	INT	DEF	VOL	DIS	DEF	PRE
0	11	1	1	12	0	1	11	0

Salud: 10 (8 a 12)

Concentración: 2

Investidura: 0

Movimiento: 7,5 m

Sentidos: 3 m (vista)

Habilidades físicas: Atletismo +1

Habilidades cognitivas: Manufactura +2

Habilidades espirituales: Perspicacia +2, Percepción +2

Idiomas: según la cultura

RASGOS

Secuaz. El plebeyo es derrotado inmediatamente cuando sufre una lesión y sus ataques no pueden provocar impactos críticos.

Competencia. El plebeyo tiene una pericia de utilidad en una profesión y obtiene una ventaja en las pruebas de habilidad relacionadas con ellas.

ACCIONES

► **Acometida: Arma improvisada.** Ataque +1, cercanía 1,5 m, un objetivo. Con una Complicación, esta arma improvisada se rompe. *Rasguño:* 2 (1d4) por golpe. *Impacto:* 3 (1d4 + 1) por golpe.

↪ **Distraer (Coste: 1 punto de concentración).** Cuando un aliado efectúa una prueba contra un enemigo que está en su cercanía, el plebeyo le confiere una ventaja en esa prueba.

OBJETOS PERSONALES

La tabla Objetos personales proporciona inspiración para los objetos que los ciudadanos podrían llevar consigo.

OBJETOS PERSONALES

d6	Objeto personal
1	Un cuchillo oculto
2	2d10 chips (plebeyo), marcos (experto) o broams (aristócrata) de diamante en una bolsita de tela
3	Un mapa grabado en una concha de cremlino aplanada
4	Una bolsa de cinturón de piel de cerdo que contiene herramientas para el oficio del ciudadano
5	Un mensaje codificado escrito en glifos estilizados
6	La llave de una puerta o cofre cercanos

EXPERTO

Rival de rango 1 – Humanoide Mediano

Físico			COGNITIVO			ESPIRITUAL			
FUE	DEF	VEL	INT	DEF	VOL	DIS	DEF	PRE	
1	12	1	1	13	2	2	13	1	

Salud: 18 (15 a 21) Concentración: 4 Inestabilidad: 0

Movimiento: 7,5 m

Sentidos: 3 m (vista)

Habilidades físicas: Agilidad +2, Armamento ligero +2, Atletismo +2

Habilidades cognitivas: Deducción +2, Manufactura +2

Habilidades espirituales: Engaño +2, Percepción +4, Perspicacia +4, Persuasión +3

Idiomas: según la cultura

RASGOS

Competencia. El experto tiene una pericia de utilidad en una profesión y obtiene una ventaja en las pruebas de habilidad relacionadas con ellas.

Rostro severo. Después de que el experto gaste concentración para resistirse a la influencia de un personaje, este perderá 1 punto de concentración.

ACCIONES

► **Acometida: Arma improvisada.** Ataque +2, cercanía 1,5 m, un objetivo. Con una Complicación, esta arma improvisada se rompe. *Rasguño:* 2 (1d4) por golpe. *Impacto:* 3 (1d4 + 2) por golpe.

► **Contraargumento.** Durante una conversación, el experto realiza una prueba de Persuasión contra la Defensa espiritual de un personaje. Si la supera, el objetivo pierde 3 puntos de concentración.

ARISTÓCRATA

Rival de rango 2 – Humanoide Mediano

Físico			COGNITIVO			ESPIRITUAL			
FUE	DEF	VEL	INT	DEF	VOL	DIS	DEF	PRE	
2	14	2	3	16	3	2	17	5	

Salud: 38 (30 a 46) Concentración: 5 Inestabilidad: 0

Movimiento: 7,5 m

Sentidos: 3 m (vista)

Habilidades físicas: Armamento ligero +6

Habilidades cognitivas: Deducción +4, Disciplina +4

Habilidades espirituales: Engaño +8, Percepción +5, Persuasión +8

Idiomas: según la cultura

RASGOS

Personalidad encantadora. Una vez durante una conversación, después de que el aristócrata gaste concentración para resistirse a la influencia de un personaje, el aristócrata podrá elegir a un personaje involucrado en la conversación y hacer que pierda 2 puntos de concentración.

ACCIONES

► **Acometida: Cuchillo.** Ataque +6, cercanía 1,5 m, un objetivo. El aristócrata obtiene una ventaja en su primer ataque con el cuchillo durante una escena. *Rasguño:* 2 (1d4) por laceración. *Impacto:* 8 (1d4 + 6) por laceración.

► **Expresión perturbadora (Coste: 1 punto de concentración).** El aristócrata elige un enemigo que puede sentirle situado a 4,5 metros o menos. El valor de desvío del objetivo se convierte en 0 hasta el final del siguiente turno del aristócrata.

► **Influencia encantadora.** El aristócrata efectúa una prueba de Persuasión contra la Defensa espiritual de un enemigo que puede sentirle situado a 9 metros o menos. Si la supera, el objetivo pierde 2 puntos de concentración.

► **Me lo contó un pajarito.** Cuando un personaje obtiene una Complicación durante una conversación, el aristócrata revela que conoce un secreto comprometedor sobre uno de los personajes involucrados en esa conversación.





DELINCUENTE

En el mejor de los casos, las leyes crean orden y sostienen a la comunidad, pero algunas personas siempre están dispuestas a infringirlas. En las sombras de los centros urbanos de Roshar acechan muchos delincuentes comunes (ladrones de poca monta, estafadores carismáticos, asesinos a sangre fría, etc.) y quienes les dirigen. Si bien algunos ejercen su oficio a plena luz del día, otros se ciñen a mercados de dudosa reputación y antros sórdidos dedicados al juego, las peleas o el musgoardiente.

Los ladrones astutos pueden detectar fácilmente a una persona que está fuera de lugar y se apresuran a aprovecharse de quienes parecen indefensos están de paso por un territorio desconocido.

METODOLOGÍA

Un ladrón de poca monta puede toparse con su objetivo en un bullicioso mercado y echar mano a una bolsa de esferas o a una joya antes de escapar entre la multitud. Por su parte, otros ladrones prefieren estafar a sus víctimas. Merodean por tabernas, posadas y otros lugares donde se presentan oportunidades, dispuestos a usar su labia para robarle a un incauto su riqueza y su dignidad.

LADRÓN

Rival de rango 1 – Humanoide Mediano

Físico			COGNITIVO			ESPIRITUAL		
FUE	DEF	VEL	INT	DEF	VOL	DIS	DEF	PRE
1	14	3	2	13	1	2	13	1

Salud: 20 (16 a 24) Concentración: 3 Inestabilidad: 0

Desvío: 1 (cuero)

Movimiento: 9 m

Sentidos: 6 m (vista)

Habilidades físicas: Agilidad +5, Armamento ligero +5, Hurto +5, Sigilo +5

Habilidades espirituales: Engaño +3, Percepción +4, Persuasión +3

Idiomas: según la cultura

RASGOS

Manos rápidas. Cuando un personaje provoca una Acometida reactiva del ladrón, este puede usar Hurto como  en su lugar (sin gastar concentración para una Acometida reactiva).

Desaparecer. Al final del turno del ladrón, si tiene cobertura o se encuentra en una zona en la que el sentido principal de su enemigo está ofuscado, puede efectuar una prueba de Sigilo (no requiere acción) con ventaja contra la Defensa espiritual de todos los enemigos que puedan sentirle. Cualquier enemigo contra el que tenga éxito perderá su rastro y ya no podrá sentirle hasta que ataque o lleve a cabo otra acción que le exponga.

ACCIONES

► **Acometida: Daga.** Ataque +5, cercanía 1,5 m o alcance 6/18 m, un objetivo. *Rasguño:* 2 (1d4) por laceración. *Impacto:* 7 (1d4 + 5) por laceración.

Con un impacto o rasguño, si el objetivo está Desorientado, sufre 2 (1d4) de daño por laceración adicional.

► **Desorientar (Coste: 1 punto de concentración).** El ladrón lanza arena, harina u otra sustancia similar para distraer y confundir. Todos los enemigos que se encuentran a 3 metros o menos deben superar una prueba de Agilidad CD 13 o quedan Desorientados hasta el final del siguiente turno del ladrón.

► **Hurtar (Coste: 2 puntos de concentración).** El ladrón intenta fisgonear entre las pertenencias de un humanoide situado a 1,5 metros o menos, llevando a cabo una prueba de Hurto enfrentada contra la Percepción del objetivo. Si el objetivo está Desorientado, sufre una desventaja en la prueba. Si el ladrón supera la prueba, puede robar hasta 50 marcos o un objeto que el objetivo no está empuñando ni lleva puesto.

► **Resbaladizo.** Después de que un enemigo finalice una acción de Moverse a 1,5 metros o menos del ladrón, este puede usar la acción Destrabarse como . Si el ladrón finaliza este movimiento con cobertura o en un área donde el sentido principal de un enemigo está ofuscado, los enemigos afectados por esa cobertura o con sentidos ofuscados sufren una desventaja en los ataques contra el ladrón hasta el final del siguiente turno de este.

JEFE DEL CRIMEN

Jefe de rango 1 – Humanoide Mediano

Físico			Cognitivo			Espiritual		
FUE	DEF	VEL	INT	DEF	VOL	DIS	DEF	PRE
2	15	3	5	17	2	2	16	4

Salud: 50 (40 a 60) Concentración: 6 Inestabilidad: 0

Desvío: 1 (cuero)

Movimiento: 9 m

Sentidos: 6 m (vista)

Inmunidades: Sorprendido

Habilidades físicas: Armamento ligero +6, Hurto +5

Habilidades cognitivas: Deducción +8, Disciplina +6, Intimidación +6

Habilidades espirituales: Engaño +7, Liderazgo +7, Percepción +5, Persuasión +6

Idiomas: según la cultura

RASGOS

Jefe. El jefe del crimen puede jugar un turno rápido y un turno lento en cada ronda. Después de que un enemigo acabe un turno, podrá gastar 1 punto de concentración para usar inmediatamente ▶ o ▷ adicional. Además, puede gastar 1 punto de concentración en su turno para eliminar un estado que le afecta.

Liderazgo persuasivo. Cuando el jefe del crimen utiliza con éxito la acción Obtener ventaja u obtiene una Oportunidad, puede conceder esa ventaja u Oportunidad a uno de sus aliados situado a 18 metros o menos.

Preparativos ingeniosos. Al comienzo de cada escena, el jefe del crimen puede revelar hasta tres sorpresas desagradables (no requiere acción). Cada sorpresa desagradable crea un terreno difícil o peligroso en una zona de hasta 1,5 metros de lado. Las sorpresas desagradables no pueden revelarse a menos de 3 metros de un enemigo.

Insensible al veneno. El jefe del crimen obtiene una ventaja en las pruebas para resistir los efectos del veneno. Además, antes de sufrir daño vital, lo reduce en 2.

ACCIONES

► **Acometida: Cuchillo.** Ataque +6, cercanía 1,5 m, un objetivo. *Rasguño:* 2 (1d4) por laceración. *Impacto:* 8 (1d4 + 6) por laceración más 7 (2d6) vital y el objetivo debe superar una prueba de Atletismo CD 16 o queda Agotado [-1].

► **Fabrial destellante (Coste: 1 punto de concentración).** El jefe del crimen activa un fabrial que emite luz intensa desde su gema. Todos los personajes situados a 3 metros o menos del jefe del crimen deben superar una prueba de Disciplina CD 15 o quedan Desorientados hasta el final del siguiente turno del jefe del crimen.

► **Someter.** El jefe del crimen amenaza a un enemigo, efectuando una prueba de Intimidación enfrentada a la Disciplina del objetivo. Si la supera, el objetivo pierde 1d4 puntos de concentración y sufre una desventaja en las pruebas contra el jefe del crimen hasta el final del siguiente turno de este.

► **Musgoardiente.** El jefe del crimen tritura musgoardiente e inhala el humo, recuperando 6 puntos de concentración.

↩ **No me decepciones (Coste: 1 punto de concentración).**

Antes de que un aliado falle un ataque, el jefe del crimen le permite repetir la tirada de d20, lo que puede convertirla en un impacto. El aliado debe usar el nuevo resultado y puede elegir causar un rasguño después de verlo.

OPORTUNIDADES Y COMPLICACIONES

Las opciones siguientes están disponibles cuando un enemigo obtiene una Oportunidad o sufre una Complicación durante una escena con el jefe del crimen:

Oportunidad. Un enemigo puede gastar ☞ para evitar que el jefe del crimen utilice su rasgo Líder persuasivo y la reacción No me decepciones hasta el final del siguiente turno del jefe del crimen.

Complicación. La DJ podrá gastar ✨ de la prueba de un enemigo para que el jefe del crimen revele Preparativos ingeniosos adicionales (no requiere acción), o para usar ↩ y que se le unan hasta 2 subordinados más (como ladrones o bandidos).

TÁCTICAS DE LOS DELINCUENTES

Un **ladrón** suele iniciar el combate con Desorientar y, si intenta evitar una pelea, lo sigue inmediatamente con Hurtar para apropiarse del botín. En una pelea, Desorientar también resulta útil para que la Daga sea más letal. Si le acorralan, usa Resbaladizo para huir.

Un **jefe del crimen** rara vez actúa sin **ladrones** o **bandidos** acompañándole. Controla su entorno y debilita a los enemigos con Someter, Fabrial destellante y el Cuchillo. Además, mantiene a sus aliados alerta y eficaces con Liderazgo persuasivo y No me decepciones.

ENJAMBRE DE CREMLINOS

El término cremlino se refiere de forma colectiva a muchas especies de pequeños crustáceos carroñeros. Varían mucho en apariencia, incluyendo diferentes colores, formas de cola, tamaño de pinzas y longitud de antenas, aunque la mayoría tiene el cuerpo alargado y muchas patas.

Algunos cremlinos son carroñeros que se alimentan de la sangre y la carne de criaturas muertas, mientras que otros son herbívoros que comen la vegetación tras una alta tormenta, cuando la flora roshariana revela su vulnerable materia interior. Algunos tipos de cremlinos incluyen ambos tipos de alimentos en su dieta.

Aunque hay cremlinos venenosos, la mayoría de las especies son relativamente inofensivas si no se reúnen en un enjambre considerable. Sin embargo, un enjambre de cremlinos, o incluso un solo cremlino, puede no ser lo que parece, como se describe en el perfil del Insomne.

En todo Roshar, los cremlinos son considerados y despreciados como plagas irritantes. La palabra es un insulto común roshariano y se utiliza a menudo para describir el comportamiento cobarde.

TÁCTICAS DEL ENJAMBRE DE CREMLINOS

Un **enjambre de cremlinos** usa Chirrido mientras está al alcance del mayor número posible de enemigos. A continuación ataca con el Mordisco, infligiendo el mayor daño posible antes de que el enjambre se reduzca. Una vez reducido a menos de la mitad de su salud inicial, el enjambre intenta atacar con mayor precisión usando Obtener ventaja con Agilidad.



ENJAMBRE DE CREMLINOS

Rival de rango 1 – Enjambre Mediano

FÍSICO			COGNITIVO			ESPIRITUAL		
FUE	DEF	VEL	INT	DEF	VOL	DIS	DEF	PRE
1	14	3	1	13	2	2	13	1

Salud: 22 (17 a 27)

Concentración: 4

Investidura: 0

Movimiento: 9 m

Sentidos: 3 m (vista)

Inmunidades: Aturdido, Inmovilizado, Retenido, Tumbado

Habilidades físicas: Agilidad +5

Idiomas: ninguno

RASGOS

Enjambre. El enjambre está formado por muchas criaturas diminutas y no puede recuperar salud. Podrá moverse a través de espacios ocupados por otros personajes y de aberturas con un diámetro de hasta 8 centímetros, siempre y cuando termine su movimiento completamente al otro lado del personaje u obstáculo.

ACCIONES

► **Acometida: Mordisco.** Ataque +5, cercanía 1,5 m, un objetivo. *Rasguño:* 5 (2d4) por laceración, o 2 (1d4) por laceración si el enjambre tiene la mitad de su salud o menos. *Impacto:* 10 (2d4 + 5) por laceración, o 4 (1d4 + 2) por laceración si el enjambre tiene la mitad de su salud o menos.

► **Chirrido (Coste: 2 puntos de concentración).** El enjambre emite una cacofonía ensordecedora de chirridos y chasquidos. Todos los personajes situados a 3 metros o menos del enjambre deben efectuar una prueba de Disciplina CD 14. Si un personaje falla, debe gastar 2 puntos de concentración o queda Desorientado hasta el final de su siguiente turno. Los cremlinos y los personajes incapaces de oír superan automáticamente esta prueba.

ESCUADERO

Algunos Caballeros Radiantes van acompañados de escuderos, a quienes los Radiantes conceden cierta capacidad para utilizar la luz tormentosa y sus potencias. Los escuderos no controlan la luz tormentosa tan bien como los Caballeros Radiantes, aunque algunos creen que sus capacidades en este ámbito aumentan a medida que pasan más tiempo con el Caballero Radiante al que siguen.

El papel de los escuderos varía mucho según la orden, y se dice que algunas órdenes no aceptan escuderos en absoluto. Para las que lo hacen, el escudero suele haber jurado el Primer Ideal de los Caballeros Radiantes y se cree que es un potencial Radiante en sí mismo. Sin embargo, esto no es un requisito; como mínimo, a los escuderos se les suele pedir que compartan el sistema de creencias de la orden de su Radiante.

Aunque algunos escuderos se convierten en Caballeros Radiantes de pleno derecho, esto no es obligatorio ni se espera, y algunos siguen siendo escuderos toda su vida. Muchos creen que los spren evalúan la preparación de un escudero para un vínculo durante el tiempo que el escudero está con un Caballero Radiante, lo que reduce las posibilidades de que un spren se vea perjudicado por un juramento fallido.

Un escudero no tiene el compromiso de vincularse a uno de los spren asociados a su orden, ni de ser escudero de una sola orden. Sus poderes, sin embargo, están relacionados con el poder del Caballero Radiante del que son escuderos y con el spren de ese Radiante. Los escuderos deben estar a 80 kilómetros o menos de su Radiante para usar sus poderes, pero estos ya se debilitan significativamente más allá de los 50 kilómetros. Si un escudero y su Radiante se separan repentinamente, el escudero solo puede seguir usando su poder durante una o dos horas.

ESCUADEROS Y ÓRDENES

Convertirse en escudero ofrece un punto de entrada a órdenes específicas para quienes quieren unirse a la labor de los Caballeros Radiantes, pero no pueden convertirse en Radiantes inmediatamente. Los escuderos obtienen una valiosa formación en potenciación y ofrecen apoyo a los Caballeros Radiantes y a su orden.

Los requisitos para convertirse en escudero varían según la orden. Los Corredores del Viento han creado un sistema de rangos dentro del título general de escudero que encaja con su cultura militarista, dando a los escuderos una sensación de progresión antes de convertirse en Caballeros Radiantes (si lo consiguen). Quizá por eso tienen más escuderos que la mayoría de las demás órdenes.

Los Rompedores del Cielo, por el contrario, solo pueden adoptar escuderos si completan el Cuarto Ideal y se convierten en maestros. Otras órdenes que se sabe que adoptan escuderos son los Portadores de Polvo, los Tejedores de Luz, los Escultores de Voluntad, los Custodios de la Piedra y los Forjadores de Vínculos.

ESCUADERO DE CORREDOR DEL VIENTO

Rival de rango 2 – Humanoide Mediano

FÍSICO			COGNITIVO			ESPIRITUAL		
FUE	DEF	VEL	INT	DEF	VOL	DIS	DEF	PRE
1	13	2	1	13	2	3	16	3

Salud: 40 (32 a 48) **Concentración:** 4 **Investidura:** 2

Movimiento: 7,5 m

Sentidos: 6 m (vista)

Habilidades físicas: Agilidad +5, Armamento ligero +5, Armamento pesado +4

Habilidades cognitivas: Disciplina +5

Habilidades espirituales: Percepción +6, Perspicacia +6, Supervivencia +6

Habilidades de potencia: Adhesión +4 (1 grado), Gravitación +4 (1 grado)

Idiomas: según la cultura

RASGOS

Escudero. El escudero solo puede usar habilidades de potencia y acciones que cuestan Investidura estando a 80 kilómetros o menos de su Caballero Radiante.

ACCIONES

► **Acometida: Lanza corta.** Ataque +5, cercanía 1,5 m, un objetivo. *Rasguño:* 4 (1d8) por laceración. *Impacto:* 9 (1d8 + 5) por laceración y el escudero puede gastar 1 punto de concentración para obtener el estado Resuelto hasta el final de su próximo turno.

► **Adhesión (Coste: 1 punto de Investidura o más).** El escudero usa Adhesión para infundir dos objetos pequeños, uniéndolos durante un número de rondas igual a la Investidura gastada. En lugar de uno de los objetos, puede infundir una superficie de cualquier tamaño. Si esta acción se usa durante el combate, el escudero debe realizar una prueba de Adhesión CD 15. Si falla, los objetos no se infunden y no se gasta Investidura.

►► **Gravitación (Coste: 1 punto de Investidura).** El escudero se otorga un valor de vuelo de 7,5 metros hasta el inicio de su siguiente turno. Al inicio de sus turnos, puede gastar 1 punto de Investidura para mantener este efecto durante una ronda adicional.

↩ **Parada (Coste: 1 punto de concentración).** Antes de que el escudero sufra el impacto de un ataque cuerpo a cuerpo, aumentará su Defensa física en 3 contra el ataque, lo que podrá hacer que este falle. Para que esto suceda, debe poder sentir al atacante y estar empuñando un arma cuerpo a cuerpo.

TÁCTICAS DEL ESCUDERO

Un **escudero de Corredor del Viento** utiliza la Lanza corta para atacar a los combatientes mientras su Parada le mantiene a salvo en el cuerpo a cuerpo. Adhesión le permite defenderse de forma creativa, por ejemplo, pegando el arma de su oponente al suelo, mientras que Gravitación posibilita una rápida huida si es necesario.



*Un escudero
de Corredor del
Viento atrae un
vientospren.*

CÓMO CREAR OTROS ADVERSARIOS ESCUDEROS

Este capítulo presenta un ejemplo de conjunto de características para el escudero de Corredor del Viento, pero este puede ajustarse para reflejar a un escudero de cualquier orden Radiante. Esto es útil si un PJ de los Radiantes obtiene un escudero como compañero, o si un aliado o enemigo tiene un escudero que participa en sus escenas.

La DJ puede usar este conjunto de características para crear un escudero de otra orden con los siguientes pasos:

Sustituir habilidades de potencia. Quita las habilidades de potencia Adhesión y Gravitación del conjunto de características y sustitúyelas por las dos habilidades de potencia obtenidas por los PJs de la orden Radiante correspondiente (consulta la tabla Órdenes Radiantes del capítulo 5 del *Manual del Archivo de las Tormentas*).

Sustituir acciones de potencia. Quita la acción Adhesión y la acción Gravitación del conjunto de características y sustitúyelas por las dos acciones de potencia de la orden Radiante correspondiente (consulta el capítulo 6 del *Manual del Archivo de las Tormentas*).

Ajustar características. Si quieres, puedes optimizar las características del escudero cambiando algunos puntos de un atributo a otro, aumentando así el modificador de habilidad de las habilidades de potencia. Si cambias algún atributo, ajusta también la salud, la concentración y la Inestabilidad en consecuencia (consulta el capítulo 3 del *Manual del Archivo de las Tormentas*).



“Re-Shephir, la Madre Medianoche, dando a luz abominaciones con su esencia tan oscura, tan terrible, tan consumidora. ¡Está aquí! ¡Me ve morir!”.

ESENCIA DE MEDIANOCHES

En Roshar, la Esencia de Medianoche está asociada con una de los Deshechos: Re-Shephir, la Madre Medianoche. Se trata de una sustancia negra y resbaladiza, al igual que las criaturas que están hechas con ella.

Tiene una fuerza inmensa y puede dañar incluso la armadura esquivada con sus ataques. Cuando la atraviesan sangra humo, y si sufre suficiente daño, su forma se contrae como si fuera un odre de vino hecho de seda negra que han perforado.

Es capaz de adoptar diferentes formas, desde humanoide hasta de monstruos, a menudo imitando lo que ve a su alrededor. Son seres fluidos y pueden volverse amorfos para colarse por espacios reducidos.

IMITACIÓN DE HUMANOS

Re-Shephir ocupó el sótano de Urithiru después de que los antiguos Caballeros Radiantes abandonaran la torre. Cuando los refugiados alezi de las Llanuras Quebradas llegaron para ocupar la ciudad torre, la Deshecha sintió fascinación por comprender a los humanos.

Creó la Esencia de Medianoche para que imitara el comportamiento humano, centrándose especialmente en la violencia que los seres humanos se infligen unos a otros. Cuando se enfrentaba a alguien, Re-Shephir se defendía con la Esencia de Medianoche, moldeándola libremente para imitar las formas y los rostros de los humanos cercanos.

Re-Shephir fue expulsada de Urithiru tras un enfrentamiento con Shallan Davar, una Tejedora de Luz. Dado que una vez fue encerrada por un Caballero Radiante de la misma orden, ella y sus criaturas tienen pánico a los tejidos de luz.

TÁCTICAS DE LA ESENCIA DE MEDIANOCHES

La **Esencia de Medianoche** es una combatiente de distancias cortas que utiliza Arma formada e Imitar violencia para reproducir las armas y tácticas de combate de sus enemigos. Si está rodeada, desconcierta a sus enemigos con Naturaleza insólita o utiliza Informe para escapar por donde no la pueden seguir.

La Esencia de Medianoche puede adoptar muchas formas.



ESENCIA DE MEDIANOCHE

Rival de rango 3 – Esencia Mediana

Físico			COGNITIVO			ESPIRITUAL		
FUE	DEF	VEL	INT	DEF	VOL	DIS	DEF	PRE
5	19	4	1	15	4	4	16	2

Salud: 52 (42 a 62) **Concentración:** 6 **Investidura:** 0

Movimiento: 9 m

Sentidos: 6 m (olfato)

Inmunidades: Retenido

Habilidades físicas: Agilidad +8, Atletismo +9

Habilidades espirituales: Engaño +4, Percepción +7,
Supervivencia +8

Idiomas: ninguno

RASGOS

Informe. La Esencia de Medianoche puede moverse a través de un espacio de un mínimo de 2,5 cm de ancho.

Miedo al tejido de luz. Si un personaje usa la potencia de la iluminación mientras se encuentra a 18 metros o menos de la Esencia de Medianoche, esta sufre una desventaja en las tiradas de ataque hasta el final de su siguiente turno.

ACCIONES

► **Acometida: Arma formada.** Ataque +9, cercanía 3 m, un objetivo. **Rasguño:** 4 (1d8) de golpe o lacerante. **Impacto:** 16 (1d8 + 12) de golpe o lacerante y la Esencia de Medianoche puede gastar 1 punto de concentración para infligir uno de los siguientes estados al objetivo: Afligido [1d8 del mismo tipo], Desorientado, Ralentizado o Tumbado.

►► **Naturaleza insólita.** El comportamiento de la Esencia de Medianoche perturba a sus enemigos. Todos los enemigos situados a 1,5 metros o menos deben superar una prueba de Disciplina CD 14 o pierden 1 punto de concentración.

↩ **Imitar violencia.** Cuando la Esencia de Medianoche siente a un personaje situado a 18 metros o menos que utiliza una acción gratuita o una acción que no cueste más de ►, copia burdamente la misma acción, con la posibilidad de elegir un nuevo objetivo. Debe ser capaz de cambiar razonablemente su forma para imitar cualquier objeto o fuerza esencial para esa acción, no puede usar una acción que requiera Investidura y debe gastar concentración si así lo requiere dicha acción.

ESPINABLANCA

Los espinablanca son depredadores letales del tamaño de un caballo, llamados así por la hilera de púas que recorre el caparazón de su espalda. Se mueven sobre dos patas y tienen dos pares de brazos con garras largas y afiladas. Pueden utilizar sus colmillos para empalar a sus presas. Después de empalar a una criatura, estos colmillos pueden romperse y quedarse clavados en la herida; la pérdida de sangre y la infección subsiguientes pueden causar daños graves o la muerte.

Los espinablanca tienen grandes fosas nasales y dependen de su sentido del olfato; aunque sus pequeños ojos hundidos les otorgan una buena visión periférica, su visión a larga distancia es muy limitada. Para encontrar más fácilmente a sus presas, construyen sus madrigueras cerca de caminos frecuentados y acechan a los viajeros. Después de desollar a una presa, se esconden cerca y luego emboscan a los carroñeros que vienen a darse un festín con los restos. Su guarida siempre está llena de huesos.

Los espinablanca hibernan entrando en un estado de letargo y cubriéndose de una sustancia cristalina, aunque las altas tormentas o el agua de otras fuentes pueden eliminarla antes de que se acumule y endurezca. No sobreviven mucho tiempo en cautividad.

INFLUENCIA CULTURAL

Los nobles ojos claros suelen ir a cazar espinablanca con sus sirvientes ojos oscuros. Aunque a veces son por deporte, estas cacerías también se organizan cuando un espinablanca se convierte en un peligro para los humanos. Los colmillos de espinablanca son trofeos muy apreciados y, con el tiempo, su color cambia del gris hueso al blanco pulido. Pueden exhibirse tal cual, o un artesano puede grabar la superficie o tallarlos en diferentes formas.

Conocidos por su peligrosidad, los espinablanca se mencionan a menudo en expresiones coloquiales. “Como la madriguera de un espinablanca” se utiliza como metáfora de situaciones peligrosas. Las personas pueden compararse con espinablanca para subrayar su carácter desagradable o el peligro que representan. Cuando están mojados despiden un hedor espantoso, algo que a veces se utiliza como insulto.

ESPINABLANCA

Rival de rango 2 – Animal Grande

FÍSICO			COGNITIVO			ESPIRITUAL		
FUE	DEF	VEL	INT	DEF	VOL	DIS	DEF	PRE
4	17	3	0	12	2	4	14	0

Salud: 42 (33 a 51) **Concentración:** 4 **Investidura:** 0

Desvío: 1 (caparazón)

Movimiento: 18 m

Sentidos: 12 m (olfato)

Habilidades físicas: Agilidad +6, Atletismo +7, Sigilo +6

Habilidades cognitivas: Intimidación +5

Habilidades espirituales: Percepción +6, Supervivencia +6

Idiomas: ninguno

RASGOS

Sentidos mejorados. El espinablanca obtiene una ventaja en las pruebas que no son de ataque y se basan en el olfato.

Caparazón espinoso. Si un enemigo situado a 1,5 metros o menos causa un rasguño al espinablanca con un ataque de arma, sufre 3 (1d6) por laceración.

ACCIONES

► **Acometida: Garras.** Ataque +7, cercanía 1,5 m, un objetivo. *Rasguño:* 3 (1d6) por laceración. *Impacto:* 10 (1d6 + 7) por laceración y el espinablanca podrá gastar 1 punto de concentración para que el objetivo quede Afligido [1d4 vital] hasta que recupere al menos 1 punto de salud.

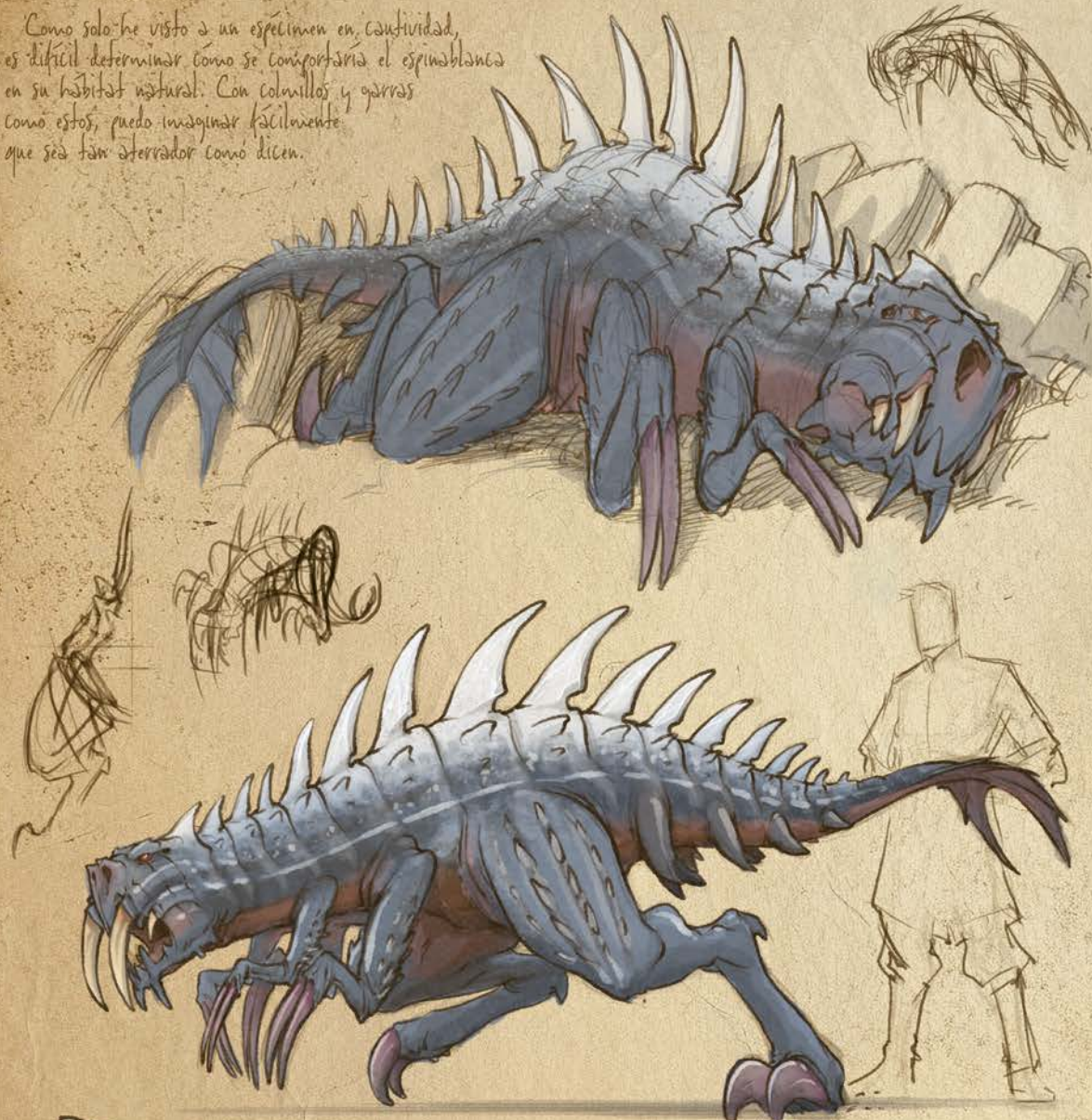
► **Colmillos empalantes.** Ataque +7, cercanía 1,5 m, un objetivo. *Rasguño:* 5 (1d10) por golpe. *Impacto:* 12 (1d10 + 7) por golpe. Si el espinablanca impacta con este ataque inmediatamente después de moverse al menos 4,5 metros, el objetivo sufre 5 (1d10) de daño por golpe adicional y debe superar una prueba de Atletismo CD 14 o queda Tumbado.

► **Liberar feromonas (Coste: 1 punto de concentración).** El espinablanca libera unas feromonas nauseabundas. Todos los personajes que no sean espinablanca y se encuentren a 3 metros o menos deberán superar una prueba de Disciplina CD 15 o quedar Aturdidos hasta el final del siguiente turno del espinablanca.

TÁCTICAS DEL ESPINABLANCA

Un **espinablanca** es un depredador peligroso que acecha a sus presas con la intención de sorprenderlas en una emboscada. Cargan contra los oponentes débiles, infligiendo daño adicional con sus Colmillos empalantes y luego les abren en canal con sus Garras para que se desangren. No temen salir de la cercanía de un enemigo para cargar contra otro, ya que solo los golpes precisos pueden superar su Caparazón espinoso. Cuando una pelea se tuerce, usan Liberar feromonas para embotar a sus oponentes y poder retirarse o abrumarles.

Como solo he visto a un espécimen en cautividad, es difícil determinar cómo se comportaría el espinablanca en su hábitat natural. Con colmillos y garras como estos, puedo imaginar fácilmente que sea tan aterrador como dicen.



El espinablanca posee ojos diminutos insertados en cavidades. Puede que tenga buena visión periférica, pero mal enfoque en las distancias largas.

Las grandes cavidades nasales sugieren que dependen en gran medida de su sentido del olfato.

Los colmillos son muy valorados como trofeos. Los artesanos graban en la superficie, o los tallan para darles diversas formas. Los colmillos cambian de color, con el tiempo, del tono natural a un blanco liso y pulido.

FERVOROSO

Los fervorosos, los sacerdotes de la Iglesia vorin, reciben formación como maestros religiosos y consejeros espirituales. También desempeñan muchas otras funciones en la sociedad, y la mayoría se dedica a convertirse en expertos en diversas habilidades u oficios. Estos expertos se instalan en los templos vorin y enseñan a los ciudadanos de acuerdo con el Derecho a Aprender.

Los fervorosos se distinguen visualmente por llevar la cabeza rapada y vestir túnica gris (que no tiene manga segura para ningún género). Los fervorosos que se especializan en el moldeado de almas, como el **Sabio moldeador de almas**, que se describe más adelante en este capítulo, llevan túnica roja. Los vicarios, un consejo de líderes eclesiásticos con sede en Jah Keved, llevan ostentosas túnicas azules y bastones enojados.

Consulta la sección “Vorinismo” del capítulo 3 para conocer más detalles sobre los fervorosos y el vorinismo.

MAESTROS ESPADACHINES

Aunque el vorinismo clasifica la lucha como un arte “masculino”, las personas que se unen al fervor no están limitadas por género o casta, por lo que todos sus integrantes pueden empuñar espadas. Quienes eligen especializarse en el combate se conocen como maestros espadachines.

La cultura de Alezkar, que hace hincapié en la batalla, valora especialmente a los maestros espadachines y es común que los niños ojos claros de diez años empiecen a recibir entrenamiento de un maestro espadachín.

Los maestros espadachines pueden enseñar a sus alumnos a manejar las hojas esquivadas, ya sea con hojas desafiladas a través de una guarda especializada o con espadas de madera de práctica que imitan la sensación de una hoja real. Estos fervorosos entrenan a los alumnos en las diez posiciones de la hoja esquivada, utilizadas tanto para el duelo como para la guerra.

TÁCTICAS DEL MAESTRO ESPADACHÍN FERVOROSO

Un **maestro espadachín fervoroso** analiza hábilmente a sus oponentes y ajusta sus tácticas en consecuencia. Contra un oponente imprudente o agresivo, ataca con decisión, dando un giro lento para Obtener ventaja y usar su Golpe asombroso, y luego sigue con un giro rápido para enviar un mensaje significativo a través de Desarmar al oponente. Cuando se enfrenta a alguien cauteloso o desconocido, evalúa la fuerza de su oponente a través de ataques con su espada, usa Parada para evitar heridas y espera el momento oportuno para desatar toda su fuerza.

MAESTRO ESPADACHÍN FERVOROSO

Rival de rango 1 – Humanoide Mediano

FÍSICO			COGNITIVO			ESPIRITUAL		
FUE	DEF	VEL	INT	DEF	VOL	DIS	DEF	PRE
1	14	3	0	11	1	3	16	3

Salud: 22 (18 a 26) **Concentración:** 3 **Investidura:** 0

Movimiento: 9 m

Sentidos: 6 m (vista)

Habilidades físicas: Agilidad +5, Armamento ligero +5, Armamento pesado +3

Habilidades cognitivas: Disciplina +, Medicina +23, Saber +2

Habilidades espirituales: Liderazgo +5, Percepción +4, Perspicacia +5

Idiomas: según la cultura

RASGOS

Maestro espadachín. El maestro espadachín obtiene una ventaja en las pruebas de Perspicacia contra cualquier humanoide al que ha dado instrucciones anteriormente.

ACCIONES

► **Acometida: Espada.** Ataque +5, cercanía 1,5 m, un objetivo. *Rasguño:* 3 (1d6) por laceración. *Impacto:* 8 (1d6 + 5) por laceración.

► **Golpe asombroso.** Ataque +5, cercanía 1,5 m, un objetivo. *Rasguño:* 3 (1d6) por golpe. *Impacto:* 8 (1d6 + 5) por golpe y el objetivo sufre una desventaja en la siguiente prueba de Disciplina que lleve a cabo antes de que termine el siguiente turno del maestro espadachín.

► **Desarmar al oponente (Coste: 1 punto de concentración).** El maestro espadachín se mueve hasta 3 metros e intenta desarmar a un enemigo que está en su cercanía y empuña un arma cuerpo a cuerpo. El objetivo debe superar una prueba de Disciplina CD 15 o soltar el arma, que cae a una distancia de hasta 4,5 metros en cualquier dirección.

► **Parada.** Antes de que el maestro espadachín sufra el impacto de un ataque cuerpo a cuerpo, aumentará su Defensa física en 3 contra el ataque, lo que puede hacer que este falle. Para que esto suceda, deberá sentir al atacante y estar empuñando un arma cuerpo a cuerpo.

FUSIONADO

Los Fusionados son las almas de antiguos cantores que usurpan los cuerpos de cantores vivos para trasladarse a Roshar durante las Desolaciones. Cada una de las nueve marcas de Fusionados puede acceder a una potencia. Son capaces de curarse a sí mismos con luz del vacío (de forma muy similar a como los Caballeros Radiantes se curan con luz tormentosa), convirtiéndolos en oponentes poderosos.

Aunque el cuerpo anfitrión de un Fusionado puede morir como cualquier otro, su alma es capaz de regresar para reclamar otro anfitrión durante la siguiente tormenta eterna. Lo hacen apoderándose de un cantor dispuesto que haya abierto su gema corazón para vincular un spren. Derrotar permanentemente el alma de un Fusionado requiere armas u otros medios adecuados para destruir o atrapar a un ser inmortal, como la espada conocida como Sangre Nocturna



(para conocer el origen de los Fusionados, consulta “Los dioses de los oyentes: los Fusionados” en el capítulo 3).

ALTERADO

También conocidos como fannahn-im (“Aquellos de la Alteración” en el canto del alba), los Alterados son la marca de Fusionados que dominan la potencia de la Transformación.

Incluso entre los cantores, un Alterado es sorprendentemente escultural, con una altura de dos metros, esbelto y con dedos largos y delgados. Un caparazón en forma de corona cubre la mayor parte de su cráneo, con mechones de pelo en la parte superior de la cabeza. Tienen segmentos adicionales de caparazón a modo de armadura en el pecho, los antebrazos y las espinillas.

Durante su larga vida, los Alterados se han convertido en expertos en los campos de la ingeniería, la ciencia y la arquitectura. Son considerados grandes constructores y, durante la era de la Verdadera Desolación, rediseñaron por completo el palacio de Kholinar después de que fuera capturado por las fuerzas de Odium.

Rabaniel fue una Alterada extraordinaria, la Dama de los Deseos (antes conocida como la Dama de los Suplicios), una erudita brillante y Fusionada de alto rango. Durante el último Retorno, creó una enfermedad que diezmo a la población humana y también se contagió entre algunos cantores.

CAPACIDADES

Los Alterados pueden usar la potencia de la Transformación exactamente igual que los Radiantes, transformando cualquier sustancia en otra. Sin embargo, debido a su maestría perfeccionada durante milenios, pueden lograr esencias complejas que van mucho más allá de las posibilidades de un Radiante mortal, como toxinas y ácidos.

Aunque los Alterados deben gastar luz del vacío para usar esta potencia en las cosas que les rodean, pueden transformar ilimitadamente cualquier sustancia que está al menos parcialmente dentro de su propio cuerpo, como convertir en polvo las armas que les impactan o transfigurar su aliento en un gas tóxico antes de exhalarlo sobre enemigos desprevenidos. Los Alterados también tienen un razonamiento espacial excepcional, que han perfeccionado a través de milenios de práctica de la arquitectura y el artefacto, y manejan su potencia como tácticos formidables.

ALTERADO

Rival de rango 3 – Humanoide Mediano

Físico			COGNITIVO			ESPIRITUAL		
FUE	DEF	VEL	INT	DEF	VOL	DIS	DEF	PRE
1	14	3	4	20	6	4	17	3

Salud: 60 (48 a 72) Concentración: 8 Inversión: 6

Desvío: 2 (caparazón)

Movimiento: 9 m

Sentidos: 6 m (vista)

Inmunidades: daño vital

Habilidades físicas: Agilidad +7, Armamento ligero +7

Habilidades cognitivas: Deducción +8, Disciplina +10, Intimidación +10, Manufactura +8

Habilidades espirituales: Liderazgo +8, Percepción +8, Perspicacia +7

Habilidades de potencia: Transformación +10 (4 grados)

Idiomas: Canto del alba

RASGOS

Arquitecto de la antigüedad. El Alterado obtiene una ventaja en las pruebas de Manufactura.

Pureza personal. Una vez por ronda, el Alterado puede poner fin a los efectos del veneno en su cuerpo (no requiere acción).

ACCIONES

► **Acometida: Cuchillo.** Ataque +7, cercanía 1,5 m, un objetivo. *Rasguño:* 2 (1d4) por laceración. *Impacto:* 9 (1d4 + 7) por laceración y el Alterado puede gastar 1 punto de concentración para infligir 5 (2d4) puntos de daño adicional.

►► **Exhalar toxinas.** Ataque +10, cercanía 3 m, un objetivo. *Rasguño:* 11 (2d10) vital. *Impacto:* 21 (2d10 + 10) vital y el objetivo queda Desorientado hasta el final de su siguiente turno.

► **Perspicacia táctica (Coste: 1 punto de concentración).** El Alterado realiza una prueba de Deducción CD 18. Si la supera, otorga el estado Concentrado a un aliado al que puede influir

situado a 9 metros o menos hasta el final del siguiente turno de dicho aliado.

►► **Potencia de Transformación (Coste: 2 puntos de Inversión).** El Alterado elige una zona u objeto Enorme (4,5 metros) o de menor tamaño situado a 9 metros o menos que nadie lleva puesto o sostiene, transformando la esencia de esa zona u objeto en otra. Por ejemplo, podría transformar el aire vacío en piedra o una puerta de madera en agua.

Según la naturaleza de la transformación, esto puede causar un efecto como infligir daño a los personajes que se encuentran en esa zona o dejarles Retenidos. Todos los personajes de dicha zona deben efectuar una prueba de Agilidad o Atletismo CD 16. Los personajes que no la superan sufren 22 (4d10) de daño de un tipo apropiado a la esencia (como vital para veneno o por energía para fuego), o sufren un efecto que se ajusta a la transformación. Si tienen éxito, solo sufren 11 (2d10) de daño, si el efecto puede infligir daño, o ningún efecto si no.

► **Revitalizar (Coste: 1 punto de Inversión).** El Alterado recupera 6 (1d6 + 3) puntos de salud. Puede usar esta acción gratuita incluso si está Inconsciente o no puede usar acciones por cualquier otro motivo.

► **Descomponer arma.** Después de que el Alterado sufra un impacto o un rasguño por un arma que no está Invertida, podrá convertir esa arma en humo.

OPORTUNIDADES Y COMPLICACIONES

Las opciones siguientes están disponibles cuando un enemigo obtiene una Oportunidad o sufre una Complicación durante una escena con el Alterado:

Oportunidad. Un enemigo puede gastar  para evitar que el Alterado use sus acciones Perspicacia táctica, Potencia de Transformación y Revitalizar hasta el final del siguiente turno de este.

Complicación. La DJ puede gastar  de la prueba de un enemigo para que el Alterado use su acción Potencia de Transformación como . Todos los objetivos sufren una desventaja en la prueba de Agilidad o Atletismo contra el efecto de esta acción.

TÁCTICAS DEL ALTERADO

Un **Alterado** apoya a otras fuerzas en el campo de batalla obstaculizando a los enemigos. Estos Fusiónados pueden romper armas con Descomponer arma, trastornar el campo de batalla con Potencia de Transformación y desorientar a los guerreros enemigos con Exhalar toxinas. Suelen usar su Perspicacia táctica para reforzar a los aliados y, cuando necesitan adentrarse ellos mismos en la batalla, usan el Cuchillo para causar estragos.

AUMENTADO

También conocidos como yazed-im (“Aquellos de los Aumentos” en el canto del alba), los Aumentados son la marca de Fusionados que dominan la potencia de la Progresión.

Incluso los Aumentados más bajos son grandes y tienen los hombros anchos en comparación con otros Fusionados, y los humanos más altos son al menos una cabeza más bajos que ellos. Al igual que la armadura de placas de los humanos, el grueso y extenso caparazón de un Aumentado le cubre todo el cuerpo excepto el rostro, enfatizando su potente musculatura. El caparazón de sus hombros, espalda y cabeza está cubierto de púas. Los aumentados no suelen tener mechones de pelo, aunque algunos llevan barba.

Estos Fusionados sirven a Odium como infantería pesada, e incluso pueden actuar como armas de asedio vivientes, rompiendo líneas y parapetos con facilidad. Sin embargo, los Aumentados están lejos de ser combatientes brutales y a menudo utilizan la Progresión tácticamente, haciendo crecer un caparazón que atrapa a los oponentes o contrarresta el equipo en lugar de confiar únicamente en la fuerza y el volumen.

CAPACIDADES

Gracias a la potencia de la Progresión, un Aumentado puede hacer crecer deliberadamente su propio caparazón con gran precisión sin agotar su luz del vacío. Esto le permite formar armas naturales, e incluso objetos mundanos, como herramientas, que funcionan como extensiones de su propio cuerpo. Los bordes de estas armas tienen un filo terrible, están dentados y a menudo brillan de color púrpura con la luz del vacío. Además, un aumentado puede reforzar su caparazón para contrarrestar los golpes recibidos o hacerlo crecer para rodear y atrapar a los enemigos, y luego romper esa sección de caparazón para evitar quedar sujeto.

A diferencia de los Radiantes que dominan la Progresión, los Aumentados no pueden usar la potencia para curar a otros o hacer crecer las plantas; solo pueden emplearla en su propio cuerpo.

TÁCTICAS DEL AUMENTADO

Un **Aumentado** es un enemigo inteligente y táctico que puede responder con flexibilidad en combate. Cuando los enemigos se agrupan, empieza con Carga aumentada para devastar la zona y luego ataca con Arma de caparazón. Crea Púas de caparazón para herir a los enemigos en el cuerpo a cuerpo y su Potencia de Progresión erige obstáculos para entorpecer a los enemigos que se retiran o piden refuerzos. Cuando se empiezan a girar las tornas, el Aumentado lucha más a la defensiva, usando Caparazón externo, evitando rasguños con Armadura de caparazón y usando Revitalizar para curar heridas y lesiones.



AUMENTADO

Jefe de rango 3 – Humanoide Grande

Físico			COGNITIVO			ESPIRITUAL		
FUE	DEF	VEL	INT	DEF	VOL	DIS	DEF	PRE
7	18	1	3	16	3	6	18	2

Salud: 200 (160 a 240) **Concentración:** 7 **Investidura:** 8

Desvío: 3 (caparazón)

Movimiento: 7,5 m

Sentidos: 15 m (vista)

Inmunidades: Aturdido

Habilidades físicas: Armamento pesado +11, Atletismo +10

Habilidades cognitivas: Disciplina +6, Intimidación +4

Habilidades espirituales: Liderazgo +5, Percepción +10

Habilidades de potencia: Progresión +10 (4 grados)

Idiomas: canto del alba

RASGOS

Jefe. El Aumentado puede jugar un turno rápido y un turno lento en cada ronda. Después de que un enemigo acabe un turno, puede gastar 1 punto de concentración para usar inmediatamente ► o ► adicional. Además, puede gastar 1 punto de concentración en su turno para eliminar un estado que le afecte.

Caparazón externo. El Aumentado puede emplear su caparazón como escudo, lo que le permite usar la acción Prevenirse.

Caparazón envolvente. Cuando el Aumentado tiene éxito en la acción Agarrar contra un objetivo, puede gastar 1 punto de Investidura para hacer crecer un caparazón sobre el objetivo, dejándolo Inmovilizado. Incluso si ya no está al alcance del Aumentado, el objetivo permanece Inmovilizado y Retenido hasta se libera del caparazón superando una prueba de Atletismo CD 18 o lo hace otro personaje en su cercanía.

ACCIONES

► **Acometida: Arma de caparazón.** Ataque +11, cercanía 1,5 m, un objetivo. *Rasguño:* 7 (2d6) por golpe o laceración. *Impacto:* 21 (2d6 + 14) por golpe o laceración.

► **Acometida: Lanza de púas (Coste: 1 punto de Investidura).** Ataque +11, alcance 18 m, un objetivo. *Rasguño:* 5 (1d10) por laceración. *Impacto:* 19 (1d10 + 14) por laceración.

► **Ampliar caparazón (Coste: 1 punto de Investidura).** El Aumentado hace crecer su caparazón para conseguir armadura o púas adicionales, obteniendo el beneficio correspondiente:

Armadura de caparazón. El Aumentado no puede sufrir rasguños hasta el final de su siguiente turno.

Púas de caparazón. Hasta el final del siguiente turno del Aumentado, la primera vez en cada turno que un personaje le impacta con un ataque cuerpo a cuerpo o tiene éxito en las acciones Agarrar o Empujar en su contra, ese personaje sufre 11 (2d10) por laceración.

► **Carga aumentada (Coste: 2 puntos de concentración).** El Aumentado se mueve hasta 7,5 metros en línea recta sin activar Acometidas reactivas. La primera vez que se acerca a 1,5 metros o menos de cada enemigo durante este movimiento, puede efectuar un ataque con Arma de caparazón contra ese enemigo como ►. Si impacta, el enemigo también queda Tumbado.

► **Potencia de Progresión (Coste: 2 puntos de Investidura).** El Aumentado elige una zona u objeto Enorme (4,5 metros) o de menor tamaño situado a 9 metros o menos, haciendo crecer su caparazón con una velocidad increíble y con la forma que elige, aunque no lo suficientemente violenta como para causar daño.

Según la naturaleza de la construcción del caparazón, esto puede producir un efecto como la creación de cobertura, terreno difícil o una estructura, o puede hacer que los personajes de esa zona queden Inmovilizados. Si el efecto aplica un estado a un personaje, este puede evitarlo superando una prueba de Agilidad o Atletismo CD 16.

► **Revitalizar (Coste: 1 punto de Investidura).** El Aumentado recupera 15 (1d10 + 10) puntos de salud y se cura de una lesión a su elección. Puede usar esta acción gratuita incluso si está Inconsciente o no puede usar acciones por cualquier otro motivo.

OPORTUNIDADES Y COMPLICACIONES

Las opciones siguientes están disponibles cuando un enemigo obtiene una Oportunidad o sufre una Complicación durante una escena con el Aumentado:

Oportunidad. Un enemigo puede gastar ◈ para evitar que el Aumentado lleve a cabo acciones que cuesten Investidura hasta el final del siguiente turno de este.

Complicación. La DJ puede gastar ✨ de la prueba de un enemigo para permitir que el Aumentado use su acción Aumentar caparazón como ➡.

CASCARÓN

También conocidos como nex-im (“Aquellos de los Cascarones” en el canto del alba), los Cascarones son unos raros Fusionados que usan la potencia de la Transportación en su propio cuerpo.

Un Cascarón tiene el cuerpo grande, con músculos fuertes y el caparazón pesado y dentado que crece en forma de aletas y cuernos. Pueden tener el pelo tan largo que les envuelve el cuerpo en lugar de ropa.

Uno de los Cascarones más notables fue Lezian, conocido como el Perseguidor. Al ser el primer Fusionado en morir a manos de un humano, quiso enterrar su vergüenza iniciando una tradición: volvería a Roshar y perseguiría con determinación a cualquier humano que lo matara. Lo consiguió en cada Desolación. Otros Fusionados alabaron su célebre comportamiento, a pesar de que su imprudencia puso en peligro o arruinó los planes de otros.

CAPACIDADES

A través de la potencia de la Transportación, un Cascarón puede expulsar el alma de su cuerpo, convirtiéndola en una cinta de luz roja que parece un spren. A diferencia de la mayoría de las otras marcas de Fusionados, esta es la única forma en que los Cascarones pueden usar su potencia, en lugar de emplearla como lo hacen los Radiantes.

Cuando un Cascarón se separa de su cuerpo, no puede llevarse nada consigo y deja atrás una cáscara descolorida que se desmorona en polvo al cabo de unos instantes. El Cascarón puede usar la luz del vacío para reformar su cuerpo, aunque solo puede contener suficiente luz del vacío para hacerlo tres veces. Después del tercer salto, un Cascarón sin acceso a luz del vacío queda atrapado en su cuarto cuerpo, vulnerable a un golpe fatal. Esto conduce a la mayoría de los Cascarones a usar su último salto para encontrar una reserva de luz del vacío y así poder recargarse.

Los Cascarones son hábiles guerreros de ataques relámpago, capaces de escapar de situaciones precarias, huir en un instante cuando una batalla se vuelve en su contra o maniobrar hábilmente alrededor de un oponente en medio de la batalla. Cada vez que un Cascarón reforma su cuerpo, su caparazón también se restaura, por lo que a menudo rompen las piezas más afiladas para usarlas como armas.

TÁCTICAS DEL CASCARÓN

Un **Cascarón** es un enemigo escurridizo. Comienza el combate con Presa asfixiante para inmovilizar a un enemigo, pero cuando la lucha se intensifica, tiene múltiples formas de escapar, ya sea con un ataque de Púa de caparazón para escabullirse o con Golpe incapacitante para inmovilizar a su oponente. Puede huir rápidamente o perseguir a sus enemigos con Abandonar cascarón, y si se trata de lo segundo, utiliza Reformar cuerpo y luego Asesinar para aniquilar a su rival.



CASCARÓN

Jefe de rango 3 – Humanoide Grande

Físico			COGNITIVO			ESPIRITUAL		
FUE	DEF	VEL	INT	DEF	VOL	DIS	DEF	PRE
2	16	4	7	20	3	2	16	4

Salud: 185 (148 a 222) **Concentración:** 7 **Investidura:** 6

Desvío: 2 (caparazón)

Movimiento: 9 m

Sentidos: 3 m (vista)

Inmunidades: Aturdido

Habilidades físicas: Agilidad +8, Armamento ligero +8

Habilidades cognitivas: Deducción +11, Intimidación +7

Habilidades espirituales: Perspicacia +6, Liderazgo +8, Percepción +5

Habilidades de potencia: Transportación +11 (4 grados)

Idiomas: canto del alba

RASGOS

Jefe. El Cascarón puede jugar un turno rápido y un turno lento en cada ronda. Después de que un enemigo acabe un turno, puede gastar 1 punto de concentración para usar inmediatamente ► o ► adicional. Además, puede gastar 1 punto de concentración en su turno para eliminar un estado que le afecte.

Caparazón externo. El Cascarón puede emplear su caparazón como escudo, lo que le permite usar la acción Prevenirse.

ACCIONES

► **Acometida: Púa de caparazón.** Ataque +8, cercanía 1,5 m, un objetivo. *Rasguño:* 9 (2d8) por laceración. *Impacto:* 20 (2d8 + 11) por laceración y el Cascarón pueden gastar 1 punto de concentración para usar la acción Destrabarse como ►.

►► **Golpe incapacitante.** Ataque +8, cercanía 1,5 m, un objetivo. *Rasguño:* 6 (1d12) por laceración. *Impacto:* 20 (1d12 + 14) por laceración y el Cascarón golpea un nervio vital. El objetivo debe superar una prueba de Atletismo CD 17 o queda Inmovilizado hasta que recupera al menos 1 punto de salud.

► **Presa asfixiante.** El Cascarón agarra violentamente a un objetivo situado a 1,5 metros o menos. El objetivo debe superar una prueba de Atletismo CD 18 o quedará Retenido mientras el Cascarón permanezca a 1,5 metros o menos. El Cascarón puede gastar 1 punto de concentración para, además, estrangular al objetivo y dejarlo Afligido [2d10 vital] hasta que deja de estar Retenido. Con ►►, el objetivo o un personaje que lo tenga en su

cercanía podrá efectuar una prueba de Atletismo CD 18, que pondrá fin a Retenido si tiene éxito.

► **Abandonar cascarón.** El Cascarón se escapa de su cuerpo como una cinta de luz roja, dejando atrás una cáscara y cualquier objeto que lleva puesto o transporta. Mientras está en forma de cinta, se le aplican los efectos siguientes:

- ♦ No puede realizar ninguna acción que no sea Destrabarse, Moverse y Reformar cuerpo.
- ♦ Tiene un valor de vuelo de 9 metros.
- ♦ Sigue teniendo masa y no puede pasar por huecos de menos de 2,5 cm.
- ♦ Es inmune a cualquier tipo de daño, excepto el espiritual y el de las armas Investidas.
- ♦ Es inmune a los estados Inmovilizado, Ralentizado, Retenido y Tumbado.

► **Reformar cuerpo (Coste: 2 puntos de Investidura).**

Mientras está en forma de cinta, el Cascarón reforma su cuerpo físico, saliendo de su forma de cinta con todas las lesiones recuperadas. Si usa su acción gratuita Revitalizar en este turno, no le cuesta Investidura.

► **Asesinar (Coste: 1 punto de concentración).** Cuando el Cascarón finaliza una acción de Moverse o usa su acción Reformar cuerpo a 1,5 metros o menos de un enemigo, puede usar Golpe incapacitante contra ese enemigo como ►.

► **Revitalizar (Coste: 1 punto de Investidura).** El Cascarón recupera 6 (1d6 + 3) puntos de salud. Puede usar esta acción gratuita incluso si está Inconsciente o no puede usar acciones por cualquier otro motivo.

OPORTUNIDADES Y COMPLICACIONES

Las opciones siguientes están disponibles cuando un enemigo obtiene una Oportunidad o sufre una Complicación durante una escena con el Cascarón:

Oportunidad. Un enemigo puede gastar ♦ para evitar que el Cascarón use la acción Abandonar cascarón hasta el final del siguiente turno de este. Alternativamente, si el Cascarón está en forma de cinta, se puede gastar ♦ para obligarle a usar inmediatamente Reformar cuerpo (no requiere acción), siempre que tenga suficiente Investidura para ello.

Complicación. La DJ puede gastar ✨ de la prueba de un enemigo para permitir que el Cascarón use su acción Golpe incapacitante como ►. El objetivo sufre una desventaja en su prueba de Atletismo contra esta acción.

CELESTIAL

También conocidos como shanay-im (“Aquellos de los Cielos” en el canto del alba), los Celestiales son la marca de Fusionados que dominan la potencia de la Gravitación.

A los Celestiales les gusta llevar túnicas largas y ondulantes, e incluso cuando están ociosos prefieren volar o flotar. Muchos de estos Fusionados tienen la honorable tradición de trabarse en duelos singulares contra Corredores del Viento. Si se acepta un duelo de este tipo, los demás Celestiales respetan las condiciones y no interfieren, incluso si uno de los suyos está perdiendo.

Una Celestial de renombre es Leshwi, que fue amiga de un honorspren antes de las Desolaciones. A menudo se batía en duelo con Kaladin Bendito por la Tormenta, demostrando crueldad, pero también sentido del honor. Leshwi también desempeñó un papel en el reclutamiento de Moash como agente de Odium.

CAPACIDADES

A través de la potencia de Gravitación, los Celestiales pueden manipular su propia gravedad sin gastar luz del vacío. Sin embargo, están limitados a un solo Enlace cuando vuelan de esta manera, lo que hace que aceleren más lentamente que los potenciadores Radiantes. Por lo demás, los Celestiales crean Enlaces básicos de manera similar a los Radiantes, utilizando luz del vacío para ajustar la gravedad de otros personajes y objetos.

Empuñan lanzas largas recubiertas de aluminio (para bloquear las hojas esquivadas) y con raysio incrustado (para absorber la luz tormentosa de los Radiantes). En las fuerzas de Odium, los Celestiales son soldados aéreos que no solo hostigan a las tropas terrestres desde las alturas, sino que también contrarrestan activamente a los Caballeros Radiantes que manejan la potencia de la Gravitación.



CELESTIAL

Rival de rango 3 – Humanoide Mediano

Físico			COGNITIVO			ESPIRITUAL		
FUE	DEF	VEL	INT	DEF	VOL	DIS	DEF	PRE
3	18	5	1	15	4	6	18	2

Salud: 58 (46 a 70) **Concentración:** 6 **Investidura:** 8

Desvío: 1 (caparazón)

Movimiento: 12 m, volar 9 m

Sentidos: 15 m (vista)

Habilidades físicas: Agilidad +9, Armamento ligero +9, Armamento pesado +7

Habilidades cognitivas: Disciplina +8, Intimidación +8

Habilidades espirituales: Liderazgo +6, Percepción +10, Supervivencia +10

Habilidades de potencia: Gravitación +10 (4 grados)

Idiomas: canto del alba

RASGOS

Vuelo constante. El Celestial solo puede volar usando la acción Moverse una vez por turno.

Volador nato. El Celestial no activa Acometidas reactivas mientras vuela.

Hostigar. Cuando el Celestial impacta con un ataque inmediatamente después de volar al menos 4,5 metros, el objetivo pierde 1 punto de concentración.

ACCIONES

► **Acometida: Lanza de raysio.** Ataque +9, cercanía 3 m, un objetivo. *Rasguño:* 4 (1d8) por laceración. *Impacto:* 16 (1d8 + 12) por laceración y el objetivo pierde 1 punto de Investidura.

► **Potencia de Gravitación (Coste: 1 punto de Investidura).** El Celestial crea un Enlace básico con un personaje Enorme (4,5 metros) o de menor tamaño, o con un objeto no Investido que esta a su alcance y nadie lleva puesto o sostiene. Un objeto Enlazado de esta manera se mueve hasta 9 metros en cualquier dirección. Un aliado Enlazado de esta manera obtiene un valor de vuelo de 9 metros hasta el final del siguiente turno

del Celestial, pero ese aliado solo puede volar usando la acción Moverse una vez por turno.

Para Enlazar a un enemigo, el Celestial realiza una prueba de Gravitación contra la Defensa física del mismo. Si la supera, desplaza al objetivo hasta 9 metros en cualquier dirección y el objetivo queda Retenido hasta el inicio del siguiente turno del Celestial. Si el objetivo pasa cerca de un objeto, puede efectuar una prueba de Agilidad CD 16, agarrando el objeto y deteniendo este movimiento forzado si tiene éxito.

Si un objeto Enlazado choca con un personaje, o si un enemigo Enlazado choca contra un objeto o superficie durante este movimiento, el personaje sufre 20 (2d10 + 9) de daño de un tipo apropiado al objeto o superficie, y el objetivo Enlazado deja de moverse. Un personaje puede usar la reacción Evitar peligro para intentar librarse del daño de un objeto Enlazado que se aproxima.

► **Revitalizar (Coste: 1 punto de Investidura).** El Celestial recupera 6 (1d6 + 3) puntos de salud. Puede usar esta acción gratuita incluso si está Inconsciente o no puede usar acciones por cualquier otro motivo.

► **Acometida espontánea.** Antes de que un enemigo se mueva voluntariamente a menos de 3 metros del Celestial, el Celestial usa su acción Lanza de raysio contra ese enemigo. Esta reacción se considera una Acometida reactiva, pero no cuesta puntos de concentración.

OPORTUNIDADES Y COMPLICACIONES

Las opciones siguientes están disponibles cuando un enemigo obtiene una Oportunidad o sufre una Complicación durante una escena con el Celestial:

Oportunidad. Un enemigo puede gastar  para evitar que el Celestial use sus rasgos Hostigar y Volador nato, así como las acciones Potencia de Gravitación y Revitalizar, hasta el final del siguiente turno del Celestial.

Complicación. La DJ puede gastar  de la prueba de un enemigo para que el Celestial use Potencia de Gravitación como , sin tener que gastar Investidura.

TÁCTICAS DEL CELESTIAL

Un **Celestial** utiliza su rasgo Volador nato para acosar y desorientar a las tropas terrestres desde el cielo. La Lanza de raysio le permite atacar a los enemigos, especialmente a los Radiantes, pero también puede concentrarse y bloquear amenazas mayores con Potencia de Gravitación. Con los oponentes que considera dignos de una verdadera lucha, el Celestial es rápido y mortal con la Lanza de raysio y Acometida espontánea, utilizando Hostigar para desgastar gradualmente la concentración del enemigo.

DEVASTADOR

También conocidos como tatak-im (“Aquellos de la Devastación” en el canto del alba), los Devastadores son la marca de Fusionados que dominan la potencia de la División.

Uno de los rasgos más distintivos de un Devastador son sus cuernos de caparazón, dos o más, que suelen ser simétricos y parten de justo por encima de los ojos y se curvan hacia fuera sobre la cabeza, con una púa más pequeña que crece hacia atrás desde cada pómulo. El moderado caparazón de su pecho, espinillas, antebrazos y hombros está cubierto de púas dentadas, y sus dedos terminan en garras. Se dejan crecer los mechones de pelo en forma de púas salvajes que se extienden desde la parte superior y posterior del cuero cabelludo.

Suelen adoptar posturas agresivas y nerviosas en cuclillas, y algunos maniobran utilizando tanto las manos como los pies. Son caprichosos y volátiles, y rara vez se dignan a hablar o socializar con los demás, usando monosílabos cuando lo hacen.

En batalla, actúan como un equipo de demolición caótico. Entran en un frenesí eufórico anticipando el dolor y el caos que pueden causar, y cargan sin preocuparse por su seguridad ni por seguir una estrategia general. Solo buscan causar tanta destrucción y muerte como sea posible antes

de que les maten, y pueden dejar asentamientos enteros diezmados si no se controla su avance. Sin embargo, su falta de precaución contrasta con el feroz intelecto que utilizan instintivamente para derribar enemigos y destrozarse construcciones con eficacia.

CAPACIDADES

Además de aprovechar la potencia de la División de forma muy similar a los Radiantes, convirtiendo en polvo grandes extensiones de construcciones y terreno, su cuerpo es un anatema para los objetos físicos. Pueden hacer que su piel y su caparazón desintegren todo lo que tocan, desde las armas de sus enemigos hasta el mismo suelo bajo sus pies. Disfrutan dejando un rastro de cenizas y polvo a su paso.



PETAR PENEV

DEVASTADOR

Rival de rango 2 – Humanoide Mediano

Físico			COGNITIVO			ESPIRITUAL		
FUE	DEF	VEL	INT	DEF	VOL	DIS	DEF	PRE
2	16	4	6	19	3	4	15	1

Salud: 41 (34 a 48) Concentración: 5 Inestabilidad: 6

Desvío: 2 (caparazón)

Movimiento: 9 m

Sentidos: 6 m (vista)

Habilidades físicas: Agilidad +7, Armamento ligero +7, Atletismo +5

Habilidades cognitivas: Disciplina +7, Intimidación +7

Habilidades espirituales: Percepción +6, Supervivencia +6

Habilidades de potencia: División +9 (3 grados)

Idiomas: canto del alba

RASGOS

Agresión instintiva. El Devastador no tiene que gastar puntos de concentración para usar Acometidas reactivas.

Mortaja de polvo. Cuando un enemigo lleva a cabo un ataque a distancia u otra prueba contra el Devastador desde al menos 7,5 metros de distancia, si dicha prueba se basa en la vista o el olfato, sufre una desventaja.

ACCIONES

► **Acometida: Garras.** Ataque +7, cercanía 1,5 m, un objetivo. *Rasguño:* 2 (1d4) por laceración y 3 (1d6) espiritual. *Impacto:* 9 (1d4 + 7) por laceración y 3 (1d6) espiritual.

►► **Toque devastador.** Ataque +9, cercanía 1,5 m, un objetivo. *Rasguño:* 10 (3d6) espiritual. *Impacto:* 19 (3d6 + 9) espiritual.

TÁCTICAS DEL DEVASTADOR

Un **Devastador** carga a la batalla con un abandono temerario, a menudo ignorando cualquier oposición directa si un objetivo cercano supone un mayor potencial de muerte y destrucción. Destroza a los enemigos con Garras y Toque devastador. Si las construcciones cercanas dan cobijo a varios personajes, utiliza Potencia de División para derrumbarlas sobre sus enemigos, incluso si también hay aliados dentro.

►► **Potencia de División (Coste: 2 puntos de Inestabilidad).** El Devastador elige un objeto Grande (3 metros) situado a 9 metros o menos que nadie lleva puesto o sostiene, o una parte de dicho objeto, destruyéndolo de la manera que prefiere.

Según la naturaleza de la destrucción, esta podrá causar un efecto como oscurecer el área con polvo, abrir un pasadizo en una pared, provocar un desprendimiento de rocas que cause daño o aplique el estado Retenido, o electrificar el área con una explosión de luz y calor que aplique el estado Desorientado. Todos los personajes potencialmente afectados por esa destrucción deben efectuar una prueba de Agilidad o Atletismo CD 15. Si falla, un personaje sufre 18 (4d8) de daño de un tipo apropiado, o se le aplica algún otro efecto que se ajusta a la destrucción. Si supera la prueba, no sufre daño ni ningún otro efecto.

► **Revitalizar (Coste: 1 punto de Inestabilidad).** El Devastador recupera 5 (1d6 + 2) puntos de salud. Puede usar esta acción gratuita incluso si está Inconsciente o no puede usar acciones por cualquier otro motivo.

► **Descomponer arma.** Después de que el Devastador sufra un impacto o un rasguño por un arma que no está Investida, podrá convertir esa arma en humo.

OPORTUNIDADES Y COMPLICACIONES

Las opciones siguientes están disponibles cuando un enemigo obtiene una Oportunidad o sufre una Complicación durante una escena con el Devastador:

Oportunidad. Un enemigo podrá gastar  para desactivar el rasgo Mortaja de polvo del Devastador y evitar que use sus acciones Potencia de División y Revitalizar hasta el final del siguiente turno del Devastador.

Complicación. La DJ podrá gastar  de la prueba de un enemigo para que el Devastador use las Garras o su acción Toque devastador como . Cuando lo hace, obtiene una ventaja en esa prueba de ataque.

ENFOCADO

También conocidos como metacha-im (“Aquellos del Foco” en el canto del alba), los Enfocados son la marca de Fusionados que dominan la potencia de la Tensión.

Los Enfocados son de los Fusionados más altos y corpulentos, con un cuerpo robusto esculpido a base de práctica y dedicación. No tienen caparazón, lo que les permite lucir una cabellera abundante, y aprovechan la naturaleza elástica de su piel para acumular una gruesa capa de grasa por todo el cuerpo, que oculta su poderosa musculatura. Un Enfocado puede usar la Tensión para compactarse hasta el tamaño de una forma de trabajo, creando una piel similar a una armadura que brilla de color púrpura por la luz del vacío.

Además de ropa que se adapta a sus dos tallas, los enfocados suelen llevar un collar largo doblado varias veces sobre el torso. Este collar está hecho con su propio pelo sujetado con eslabones de aluminio y culmina en una hoja afilada. En el combate cuerpo a cuerpo, pueden usar este collar como arma o para retener a sus enemigos; el Enfocado lo utiliza como un látigo que puede enrollarse alrededor de un objetivo y endurecerse con Tensión para atraparlo, o enderezarse y hacerse rígido para usarse como una poderosa lanza.

Los Enfocados sirven a Odium como comandantes de campo y capataces, y suelen viajar en palanquines llevados por cantores en forma de guerra y acompañados por guardias regios. Pueden comandar y coordinar tropas o trabajadores, pero a veces también se sitúan con su séquito en puntos estratégicos que su enemigo probablemente atacará.

CAPACIDADES

Los Enfocados usan la Tensión de forma muy similar a los Radiantes, haciendo que la tela y otros materiales blandos se hagan más rígidos y resistentes que el acero. Sin embargo, también pueden usarla para tensar al máximo su cuerpo y darle forma de cables o bandas. Estas compactas capas de piel, grasa y músculo impregnadas de luz del vacío son mucho más duras que el caparazón, lo que hace que la mayoría de los ataques reboten sin causar daño, incluso los de armas poderosas como las hojas esquirladas. Esta forma también aumenta en gran medida la movilidad de un Enfocado, lo que le permite descomprimir instantáneamente partes de su cuerpo con efectos letales, generando la fuerza suficiente para lanzar rocas y aplastar a los enemigos en su agarre.

TÁCTICAS DEL ENFOCADO

Un **Enfocado** casi siempre va acompañado de al menos cuatro guardias cantores o regios (probablemente regios en forma tormenta). Así, este Fusionado prefiere esperar a que se acerque su enemigo mientras ataca desde lejos con Lanzar peñasco. Cuando el enemigo se acerca lo suficiente para trabarse en combate, intenta dominarlo usando Forma compacta seguido de Tensar lanza o el Látigo. Si se enfrenta a un enemigo particularmente problemático, utiliza la acción Aferrarse y su brutal Descomprimir agarre. Esto, no obstante, le deja temporalmente vulnerable, por lo que solo suele hacerlo cuando puede aislar al enemigo.



ENFOCADO

Jefe de rango 4– Humanoide Grande

Físico			COGNITIVO			ESPIRITUAL		
FUE	DEF	VEL	INT	DEF	VOL	DIS	DEF	PRE
9	19	0	3	18	5	4	19	5

Salud: 190 (145 a 235) **Concentración:** 11 **Investidura:** 7

Movimiento: 6 m

Sentidos: 6 m (vista)

Inmunidades: Aturdido

Habilidades físicas: Armamento pesado +14, Atletismo +14

Habilidades cognitivas: Disciplina +10

Habilidades espirituales: Liderazgo +10, Percepción +8,

Perspicacia +8, Persuasión +10

Habilidades de potencia: Tensión +14 (5 grados)

Idiomas: canto del alba

RASGOS

Jefe. El Enfocado puede jugar un turno rápido y un turno lento en cada ronda. Después de que un enemigo acabe un turno, puede gastar 1 punto de concentración para usar inmediatamente ► o ► adicional. Además, puede gastar 1 punto de concentración en su turno para eliminar un estado que le afecte.

Masa colosal. El Enfocado siempre se considera Gargantuesco contra los efectos no deseados, incluso cuando reduce su tamaño con Forma compacta.

ACCIONES

► **Acometida: Ataque sin armas.** Ataque +14, cercanía 3 m, un objetivo. *Rasguño:* 11 (2d10) por golpe. *Impacto:* 29 (2d10 + 18) por golpe.

► **Acometida: Látigo.** Ataque +14, cercanía 6 m, un objetivo. *Rasguño:* 6 (1d12) por laceración. *Impacto:* 24 (1d12 + 18) por laceración y si el objetivo es Enorme o de menor tamaño, puede gastar 1 punto de concentración para obligarle a acercarse hasta cualquier distancia.

Alternativamente, si el objetivo está a 3 metros o menos del Enfocado cuando el ataque impacta, este puede gastar 1 punto de Investidura para hacer que el objetivo quede Retenido hasta el final del siguiente turno del objetivo. Mientras un personaje está Retenido de esta manera, el Enfocado no puede atacar con Látigo ni Tensar lanza.

► **Acometida: Tensar lanza (Coste: 1 punto de concentración).** Ataque +14, cercanía 4,5 m, un objetivo. *Rasguño:* 13 (2d12) por laceración. *Impacto:* 31 (2d12 + 18) por laceración.

► **Potencia de Tensión (Coste: 1 punto de Investidura).** El Enfocado elige un objeto Grande (3 metros) situado a 9 metros o menos que nadie lleva puesto o sostiene, o una parte de dicho objeto,

El Enfocado puede elegir un objeto hecho de materiales blandos Gargantuesco (6 metros) o de menor tamaño situado en su cercanía y hacer que se vuelva rígido y resistente.

Según la naturaleza del objeto que endurece, esto puede causar el efecto de otorgar a un aliado una bonificación de +4 a la Defensa física, hacer que un enemigo quede Retenido por su propia ropa o crear un arma improvisada que puede blandirse como Tensar lanza sin gastar concentración. Si el efecto aplica un estado a un personaje, este puede evitarlo superando una prueba de Agilidad o Atletismo CD 19.

► **Forma compacta (Coste: 2 puntos de Investidura).** Hasta el final del siguiente turno del Enfocado, su tamaño disminuye a Mediano y obtiene los siguientes beneficios:

- ♦ El valor de desvío aumenta a 6 y también puede reducir el daño espiritual.
- ♦ La velocidad de movimiento aumenta a 12 metros.
- ♦ Las pruebas físicas tienen un rango de Oportunidad de 18 a 20.
- ♦ No puede sufrir rasguños de ataques que usan armas (incluidas las hojas esquivadas) o que infligen daño por golpe o laceración.
- ♦ Si muere mientras está en esta forma, la descompresión explosiva de su carne inflige 26 (4d12) por golpe a todos los personajes situados a 3 metros o menos.

Al final de sus turnos, el Enfocado puede gastar 1 punto de Investidura para mantener este efecto durante una ronda adicional.

► **Descomprimir agarre.** Mientras el Enfocado está en Forma compacta y tiene a un personaje Retenido con la acción Agarrar, puede abandonar la Forma compacta antes de tiempo para hacer que ese personaje sufra 52 (8d12) por golpe y una lesión.

► **Lanzar peñasco (Coste: 1 punto de concentración).** Ataque +14, alcance 45/180 m, un objetivo. Con un rasguño o impacto, todos los demás personajes situados a 3 metros o menos del objetivo deben Evitar peligro (CD 19) o sufren el mismo daño. *Rasguño:* 9 (2d8) por golpe. *Impacto:* 31 (2d8 + 22) por golpe.

► **Revitalizar (Coste: 1 punto de Investidura).** El Enfocado recupera 7 (1d6 + 4) puntos de salud. Puede usar esta acción gratuita incluso si está Inconsciente o no puede usar acciones por cualquier otro motivo.

OPORTUNIDADES Y COMPLICACIONES

Las opciones siguientes están disponibles cuando un enemigo obtiene una Oportunidad o sufre una Complicación durante una escena con el Enfocado:

Oportunidad. Un enemigo puede gastar  para poner fin a la Forma compacta del Enfocado antes de tiempo, o para evitar que el Enfocado use Forma compacta y gaste Investidura hasta el final de su próximo turno.

Complicación. La DJ puede gastar  de la prueba de un enemigo para que el Enfocado use su Forma compacta como  sin gastar Investidura.. Alternativamente, si ya está en Forma compacta, puede gastarse  para usar la acción Agarrar como , obteniendo una ventaja en la prueba de Atletismo.

ENMASCARADO

También conocidos como mavset-im (“Aquellos de las Máscaras” en el canto del alba), los Enmascarados son la marca de Fusionados que dominan la potencia de la Iluminación.

Los Enmascarados son quizá los más inquietantes de todos los Fusionados, incluso para las demás marcas. Se mantienen constantemente envueltos en ilusiones. En los momentos extremadamente raros en los que se despojan de su disfraz, normalmente cuando mueren, se revela su verdadera forma, de tamaño y aspecto similares a la de los humanos, aunque sin mechones de pelo y con un caparazón subdérmico que cubre todo su cuerpo, lo que da a partes de su piel un aspecto ligeramente estriado.

Algunos Enmascarados usan las ilusiones para poner nerviosos a los demás, ya sea eliminando por completo los patrones de su piel veteada o haciendo que los patrones cambien constantemente; en cualquier caso, esto puede hacer que sea casi imposible distinguirlos de otros Enmascarados. Cuando no están completamente disfrazados, la mayoría se visten con elaboradas y fantásticas ilusiones que solo están limitadas por su prodigiosa creatividad. Suelen incluir telas fluidas que se hinchan con una brisa fantasmal, patrones de piel que se mueven sutilmente y un caparazón redondeado similar a una armadura que es negro o blanco (en lugar del naranja o rojo y violeta más naturales).

Los Enmascarados sirven a Odium como espías, asesinos y operativos encubiertos, utilizando su dominio de las ilusiones para camuflarse de manera impredecible. Rara vez, o nunca, se les ve en el campo de batalla. En su lugar, siembran la disidencia, sabotean equipo y difunden información falsa para desestabilizar las estructuras de mando y sumir a su enemigo en el caos. Dentro de las zonas ocupadas por los Fusionados, actúan como policía secreta, vigilando a los cantores y a las poblaciones humanas para garantizar su obediencia.

CAPACIDADES

A través de la potencia de la Iluminación, los Enmascarados pueden imitar la apariencia de otras criaturas. Sus milenios de experiencia en actividades clandestinas los convierten en maestros del camuflaje, lo que les permite imitar casi a la perfección a cualquier persona que quieran. Pueden usar esta potencia casi de la misma manera que los Radiantes, pero los disfraces que adoptan no requieren luz del vacío en absoluto, y duran hasta que el Enmascarado muere o decide poner fin a la ilusión.



TÁCTICAS DEL ENMASCARADO

Un **Enmascarado** es un astuto agente encubierto que utiliza Disfraz ilusorio, Infiltración y Potencia de Iluminación para posicionarse y asesinar hábilmente a sus objetivos. Atemoriza a sus enemigos con Sagacidad y luego utiliza la Vara para impedir que el objetivo escape.



*Un Enmascarado
se pone su
atuendo ilusorio.*



ENMASCARADO

Rival de rango 2 – Humanoide Mediano

Físico			COGNITIVO			ESPIRITUAL		
FUE	DEF	VEL	INT	DEF	VOL	DIS	DEF	PRE
1	15	4	3	15	2	3	19	6

Salud: 38 (32 a 44) Concentración: 4 Inversidad: 8

Desvío: 1 (caparazón)

Movimiento: 9 m

Sentidos: 6 m (vista)

Habilidades físicas: Armamento ligero +7, Hurto +6, Sigilo +7

Habilidades cognitivas: Deducción +5, Intimidación +5

Habilidades espirituales: Engaño +9, Percepción +6, Persuasión +9

Habilidades de potencia: Iluminación +9 (3 grados)

Idiomas: canto del alba, dos idiomas rosharianos

RASGOS

Infiltración. El Enmascarado puede gastar 1 punto de concentración para obtener una ventaja en una prueba de Engaño, Perspicacia o Persuasión.

Oportunismo. Todas las pruebas del Enmascarado tienen un rango de Oportunidad de 18 a 20.

Ilusión espontánea. Al inicio de una escena, si el Enmascarado no está Sorprendido, puede usar Disfraz ilusorio (no requiere acción).

ACCIONES

► **Acometida: Vara.** Ataque +7, cercanía 1,5 m, un objetivo. *Rasguño:* 3 (1d6) por golpe. *Impacto:* 10 (1d6 + 7) por golpe y el Enmascarado puede gastar 1 punto de concentración para hacer tropezar al objetivo y dejarle Tumbado.

► **Disfraz ilusorio (Coste: 1 punto de Inversidad).** El Enmascarado crea una ilusión para disfrazarse como otro personaje. Mientras está disfrazado, tiene ventaja en las pruebas de ataque contra enemigos que no son conscientes de su engaño. Este disfraz sigue funcionando hasta que lo descarta como ► o usa esta acción para cambiarlo.

► **Sagacidad.** El Enmascarado es capaz de tejer un discurso manipulador en torno a un enemigo al que puede influir, realizando una prueba de Engaño o Persuasión enfrentada a la Perspicacia del objetivo. Obtiene una ventaja en esta prueba si conoce una o varias metas, el propósito o el obstáculo del objetivo. Si la supera, el objetivo pierde 1d4 puntos de concentración.

► **Potencia de Iluminación (Coste: 1 punto de Inversidad).** El Enmascarado elige una zona u objeto Grande (3 metros) o de menor tamaño situado a 9 metros o menos, creando una ilusión en el objetivo que dura hasta el final de la escena o hasta que el Enmascarado decide descartarla como ►. Es un holograma animado sin sonido y se revela como una ilusión si algo lo atraviesa. En el turno de un personaje, este puede Usar una habilidad para determinar que es una ilusión superando una prueba de Deducción DC 15.

Según la naturaleza de la ilusión, puede causar un efecto como disfrazar o duplicar a un aliado, bloquear la línea de efecto o crear un destello de luz brillante que aplica el estado Desorientado a los personajes situados a 3 metros o menos de su punto de origen. Si el efecto aplica un estado a un personaje, este puede evitarlo superando una prueba de Deducción CD 15.

► **Revitalizar (Coste: 1 punto de Inversidad).** El Enmascarado recupera 5 (1d6 + 2) puntos de salud. Puede usar esta acción gratuita incluso si está Inconsciente o no puede usar acciones por cualquier otro motivo.

OPORTUNIDADES Y COMPLICACIONES

Las opciones siguientes están disponibles cuando un enemigo obtiene una Oportunidad o una sufre Complicación durante una escena con el Enmascarado:

Oportunidad. Un enemigo puede gastar ◈ para ver a través del disfraz del Enmascarado y todas sus ilusiones (no se requiere prueba), o para evitar que el Enmascarado use sus acciones Sagacidad, Potencia de Iluminación y Revitalizar hasta el final del próximo turno de este.

Complicación. La DJ puede gastar ✨ de la prueba de un enemigo para que el Enmascarado use la Vara como ►, obteniendo una ventaja en la prueba de ataque.

FLUYENTE

También conocidos como shetel-im (“Aquellos de la Fluidez” en el canto del alba), los Fluyentes son la marca de Fusionados que dominan la potencia de la Abrasión.

Ágiles y flexibles, los Fluyentes tienen el caparazón más elegante y mínimo de todas las marcas Fusionadas, cubriendo solo la frente, la parte superior del pecho, las ingles, los antebrazos y las espinillas. Su caparazón es más pesado en las partes exteriores de sus extremidades. Tienen mechones de pelo que crecen densamente en la parte superior, posterior y lateral de la cabeza. Suelen llevar el pelo trenzado en una larga cola o en varias trenzas, al final de cada una de las cuales tejen una punta de metal. Aunque estas puntas son principalmente decorativas, también sirven como armas en caso de apuro.

Los Fluyentes sirven a Odium como fuerzas especiales e incluso pueden convertirse en caballería, utilizando su increíble agilidad y velocidad para deslizarse por los campos de batalla. Son especialmente expertos en flanquear, por lo general a unidades que atacan a distancia o utilizando dagas de raysio para agotar la luz tormentosa de los Radiantes. El nombre Fluyente se debe a su estilo de lucha, que se asemeja a una danza mientras se deslizan por el suelo con movimientos fluidos y golpes precisos.

CAPACIDADES

Gracias a la Abrasión, los Fluyentes pueden manipular constantemente la fricción de su cuerpo, ya sea volviéndose resbaladizos y casi imposibles de atrapar, u obteniendo un mayor agarre y apalancamiento en superficies traicioneras. A menudo utilizan este poder para escalar superficies resbaladizas o patinar por el suelo mientras evitan sin esfuerzo los golpes del enemigo.

También pueden usar la potencia como los Radiantes, afectando a objetos más allá de su propio cuerpo, aunque esto requiere que gasten luz del vacío.



PETAR PENEV

FLUYENTE

Rival de rango 2 – Humanoide Mediano

Físico			COGNITIVO			ESPIRITUAL		
FUE	DEF	VEL	INT	DEF	VOL	DIS	DEF	PRE
1	17	6	1	15	4	3	15	2

Salud: 45 (35 a 55) Concentración: 6 Inversión: 5

Desvío: 2 (caparazón)

Movimiento: 12 m

Sentidos: 6 m (vista)

Inmunidades: Aturdido, Inmovilizado, Retenido

Habilidades físicas: Agilidad +9, Armamento ligero +9

Habilidades cognitivas: Disciplina +7

Habilidades espirituales: Percepción +6, Supervivencia +6

Habilidades de potencia: Abrasión +9 (3 grados)

Idiomas: canto del alba

RASGOS

Movilidad. Cuando el Fluyente se mueve voluntariamente en su turno, puede elegir detener el movimiento y realizar otra acción antes de terminar su movimiento disponible. Puede reanudar ese movimiento como ► en cualquier momento antes del final de su turno.

ACCIONES

► **Acometida: Daga de raysio.** Ataque +9, cercanía 1,5 m, un objetivo. *Rasguño:* 2 (1d4) por laceración. *Impacto:* 11 (1d4 + 9) por laceración y el objetivo pierde 1 punto de Inversión.

► **Dagas gemelas (Coste: 2 puntos de concentración).** El Fluyente lleva a cabo un ataque adicional con la Daga de raysio (no requiere acción).

► **Púa del pelo.** Ataque +9, cercanía 1,5 m, un objetivo. *Rasguño:* 2 (1d4) por laceración. *Impacto:* 11 (1d4 + 9) por laceración.

► **Potencia de Abrasión (Coste: 1 punto de Inversión).** El Fluyente elige un objeto Grande (3 metros) situado a 9 metros o menos y le altera la fricción.

TÁCTICAS DEL FLUYENTE

Un **Fluyente** es un oponente hábil que manipula rápidamente la fricción en el campo de batalla mientras atormenta a sus enemigos con su Potencia de Abrasión. Usa Movilidad para dividir su movimiento, corriendo por el campo de batalla para derribar a sus oponentes con Agarre áspero y realizando múltiples ataques con la Daga de raysio y Dagas gemelas. Escapa de las dificultades con Esquiva diestra y usa Patinar para distanciarse de los enemigos peligrosos.

Según la naturaleza de la alteración, esto puede causar un efecto en esa zona, como convertir el suelo en terreno difícil, hacer que el suelo esté resbaladizo y que los enemigos queden Tumbados, o que un arma no Invertida de un enemigo sea casi imposible de sostener. Si el efecto aplica un Estado o hace que un personaje suelte algo, puede evitarse superando una prueba de Agilidad o Atletismo CD 15.

► **Agarre áspero (Coste: 1 punto de Inversión).** El Fluyente aumenta estratégicamente la fricción de algunas partes de su cuerpo. Hasta el final de su siguiente turno, sus pruebas físicas tienen un rango de Oportunidad de 18 a 20 y puede gastar ♦ en cualquier prueba física para dejar Tumbado a un enemigo situado a 1,5 metros o menos.

► **Revitalizar (Coste: 1 punto de Inversión).** El Fluyente recupera 5 (1d6 + 2) puntos de salud. Puede usar esta acción gratuita incluso si está Inconsciente o no puede usar acciones por cualquier otro motivo.

► **Patinar.** El Fluyente se mueve en línea recta hasta su valor de movimiento. Puede gastar 1 punto de concentración (no requiere acción) para evitar activar Acometidas reactivas en este movimiento.

↩ **Esquiva diestra (Coste: 1 punto de concentración).**

Antes de que un ataque impacte en el Fluyente, convertirá ese impacto en un rasguño y luego podrá usar la acción Destrabarse como ►.

OPORTUNIDADES Y COMPLICACIONES

Las opciones siguientes están disponibles cuando un enemigo obtiene una Oportunidad o sufre una Complicación durante una escena con el Fluyente:

Oportunidad. Un enemigo puede gastar ♦ para evitar que el Fluyente use su rasgo Movilidad y sus acciones Potencia de Abrasión, Revitalizar y Patinar hasta el final del siguiente turno de este.

Complicación. La DJ puede gastar ✨ de la prueba de un enemigo para eliminar los costes de Inversión y concentración de la acción Agarre áspero y la acción gratuita Patinar del Fluyente hasta el final del siguiente turno de este.

PROFUNDO

También conocidos como makay-im (“Aquellos de las Profundidades” en el canto del alba), los Profundos son la marca de Fusionados que dominan la potencia de la Cohesión.

Los Profundos tienen la piel lisa y carecen por completo de pelo. Su escaso caparazón solo cubre los genitales y la cabeza. Tienen un cuerpo sinuoso con extremidades largas, aunque no son excepcionalmente altos, y unos inquietantes ojos blancos con un brillo rojo por detrás.

Disfrutan deslizándose a través de la piedra sin cortar para sentir el corazón de Roshar en el terreno. Cuando están ociosos, pasan el tiempo hundidos en el suelo dejando solo la cara al descubierto.

CAPACIDADES

Además de utilizar la Cohesión como los Radiantes, los Profundos pueden usar la luz del vacío para ablandar y moldear la tierra y la piedra que les rodea, fundiendo sus cuerpos con ella y fluyendo con una gracia antinatural. Pueden sumergir todo su cuerpo o solo una parte, pero no objetos que no forman parte de ellos de forma natural. Prefieren fusionarse con la piedra, aunque pueden hacerlo con casi cualquier sustancia sólida; en particular, no pueden fusionarse con la madera, por lo que las pasarelas de este material sirven como defensa eficaz contra sus emboscadas.

Son capaces de emerger parcialmente de cualquier superficie en la que se han fundido, lo que les permite atrapar, empujar o hacer tropezar a sus enemigos usando sus brazos y piernas sin exponer todo el cuerpo al ataque. Estas capacidades hacen que sean muy útiles como tropas que actúan por sorpresa, tendiendo emboscadas a sus enemigos al emerger de la piedra sin previo aviso y eliminándoles antes de que puedan dar la alarma. Sin embargo, no son tan capaces en el combate directo como otras marcas de Fusionados.

Los Profundos no pueden ver mientras están sumergidos en una sustancia sólida. Sin embargo, pueden oír y cantar, de modo que los tonos puros de Roshar les guían mientras sufren esta ceguera temporal.

TÁCTICAS DEL PROFUNDO

Los **Profundos** son enemigos siniestros, inquietantes y despiadados. Pueden moverse libremente a través de superficies sólidas y golpear con Uñas de caparazón o Derribo mientras permanecen protegidos. Son capaces de remodelar el campo de batalla con su Potencia de Cohesión, obstaculizar a sus enemigos con Atrapar o asfixiar a un enemigo con Aferrar, especialmente si ya lo han tumbado con Derribo.



PROFUNDO

Rival de rango 2 – Humanoide Mediano

Físico			COGNITIVO			ESPIRITUAL		
FUE	DEF	VEL	INT	DEF	VOL	DIS	DEF	PRE
3	18	5	1	17	6	4	16	2

Salud: 45 (39 a 51) **Concentración:** 8 **Investidura:** 6

Movimiento: 12 m

Sentidos: 6 m (vista y, mientras está sumergido, oído)

Habilidades físicas: Agilidad +7, Armamento ligero +8, Sigilo +7

Habilidades cognitivas: Disciplina +9

Habilidades espirituales: Percepción +7, Perspicacia +6, Supervivencia +6

Habilidades de potencia: Cohesión +9 (3 grados)

Idiomas: canto del alba

RASGOS

Tonos puros. El Profundo ignora el estado Desorientado mientras está sobre piedra sólida o sumergido en ella.

Nadar por la piedra. El Profundo puede moverse a través de superficies sólidas como si caminara por el suelo, ignorando el terreno difícil. Mientras está completamente sumergido, debe gastar 1 punto de concentración cada vez que usa una acción distinta a Moverse o la acción gratuita Revitalizar. No puede usar este rasgo en superficies de madera.

Forma fundida (Coste: 1 punto de concentración). Antes de que el Profundo sufra daño por golpe o laceración de una fuente que no sea de madera, podrá aumentar su valor de desvío a 6 contra ese daño (no requiere acción).

ACCIONES

► **Acometida: Uñas de caparazón.** Ataque +8, cercanía 1,5 m, un objetivo. *Rasguño:* 7 (2d6) por laceración. *Impacto:* 15 (2d6 + 8) por laceración.

► **Acometida: Derribo.** Ataque +8, cercanía 1,5 m, un objetivo. *Rasguño:* 3 (1d6) por golpe. *Impacto:* 11 (1d6 + 8) por golpe y el Profundo deja Tumbado al objetivo.

►► **Aferrar.** El Profundo estrangula a un objetivo al que puede sentir situado a 1,5 metros o menos. El objetivo debe superar una prueba de Agilidad CD 17 o queda Retenido mientras el

Profundo permanezca a 1,5 metros o menos. Si el objetivo Retenido también está Tumbado, empieza a asfixiarse y está Afligido [2d10 vital] hasta que deja de estar Retenido o Tumbado.

Con ►►, el objetivo Retenido puede efectuar una prueba de Agilidad CD 17, eliminando el estado Retenido si tiene éxito. Si el Profundo sufre al menos 20 de daño en un solo turno, el objetivo escapa y deja de estar Retenido.

► **Potencia de Cohesión (Coste: 1 punto de Investidura).** El Profundo elige una zona u objeto Grande (3 metros) o de menor tamaño situado a 9 metros o menos que está hecho de piedra o tierra y que nadie lleva puesto ni sostiene. Ese objeto o zona cambia de forma según su voluntad, aunque no con la suficiente violencia como para causar daño.

Según la naturaleza del cambio de forma, puede causar un efecto como crear o eliminar cobertura o terreno difícil, o aplicar el estado Retenido a los personajes de esa zona. Si el efecto aplica un estado, un personaje puede evitarlo superando una prueba de Agilidad o Atletismo CD 15.

► **Revitalizar (Coste: 1 punto de Investidura).** El Profundo recupera 5 (1d6 + 2) puntos de salud. Puede usar esta acción gratuita incluso si está Inconsciente o no puede usar acciones por cualquier otro motivo.

► **Atrapar.** Cuando un enemigo provoca una Acometida reactiva del Profundo mientras este está sumergido, el Profundo puede usar Aferrar como ►, gastando concentración como si hiciera una Acometida reactiva.

OPORTUNIDADES Y COMPLICACIONES

Las opciones siguientes están disponibles cuando un enemigo obtiene una Oportunidad o sufre una Complicación durante una escena con el Profundo:

Oportunidad. Un enemigo puede gastar ► para evitar que el Profundo use sus acciones Potencia de Cohesión y Revitalizar hasta el final del siguiente turno de este. Además, si está sumergido, emerge inmediatamente de esa superficie.

Complicación. La DJ puede gastar ✨ de la prueba de un enemigo para que el Profundo use sus habilidades con mayor eficiencia. Hasta el final de su próximo turno, está Concentrado y no necesita gastar Investidura para usar sus acciones.

GUARDIA

Los guardias son una pieza clave en la defensa de núcleos de civilización y personas poderosas en todo Roshar. En una ciudad, los guardias disciplinados y bien entrenados pueden marcar la diferencia entre el orden y la anarquía. Para la persona a la que protegen, pueden suponer la diferencia entre la vida y la muerte.

Las ciudades pequeñas solo tienen unos pocos guardias, si es que tienen alguno, y los que prestan servicio suelen pertenecer a una milicia de voluntarios. Las grandes ciudades emplean fuerzas de guardias considerables, incluidas unidades organizadas que patrullan las calles, junto con destacamentos de guardias dedicados a lugares destacados como prisiones y tesorías. Los palacios y otros edificios gubernamentales importantes a veces mantienen sus propias fuerzas de guardias especializadas e independientes.

Algunos nobles contratan guardias personales para defender sus propiedades. Las figuras políticas y militares importantes, especialmente la realeza, tienen guardias de honor entrenados para su protección personal.



GUARDIA

Rival de rango 1 – Humanoide Mediano

FÍSICO			COGNITIVO			ESPIRITUAL		
FUE	DEF	VEL	INT	DEF	VOL	DIS	DEF	PRE
3	14	1	1	13	2	3	14	1

Salud: 24 (19 a 29)

Concentración: 4

Investidura: 0

Desvío: 2 (cota de malla)

Movimiento: 7,5 m

Sentidos: 6 m (vista)

Habilidades físicas: Armamento pesado +5, Atletismo +5

Habilidades cognitivas: Disciplina +4, Intimidación +4

Habilidades espirituales: Percepción +5, Perspicacia +4

Idiomas: según la cultura

RASGOS

¡A las armas! Después de que un guardia sienta a un enemigo situado a 18 metros o menos que falle una prueba de Sigilo, o después de que el guardia supere una prueba para detectar a ese enemigo, este guardia y todos los guardias aliados que puedan sentir a ese enemigo obtendrán el estado Concentrado hasta el final de la escena.

ACCIONES

► **Acometida: Lanza larga.** Ataque +5, cercanía 1,5 m, un objetivo. *Rasguño:* 4 (1d8) por laceración. *Impacto:* 9 (1d8 + 5) por laceración y el guardia puede gastar 1 punto de concentración para dejar Tumbado al objetivo.

► **Debilitar (Coste: 2 puntos de concentración).** Ataque +5, cercanía 1,5 m, un objetivo Tumbado. *Rasguño:* 9 (2d8) por golpe. *Impacto:* 14 (2d8 + 5) por golpe.

► **Coordinación (Coste: 1 punto de concentración).** Después de que el guardia impacta con un ataque, elige a un aliado al que pueda influir, instándolo a avanzar. Ese aliado puede Destrabarse inmediatamente (no requiere acción).

TÁCTICAS DEL GUARDIA

Un **guardia** incapacita rápidamente a sus objetivos, especialmente a los que descubre cometiendo un delito. Su objetivo es derribar a un oponente con su Lanza larga y luego usar Debilitar para infligir un daño significativo. Cuando está acompañado por otros guardias o aliados, usa Coordinación, organizándose de forma rápida y eficiente para someter a los oponentes.

INSOMNE (AIMIANO)

Los Dysian aimianos son de una raza inteligente no humana que no es nativa de Roshar. Cada aimiano “individual” es en realidad una mente colectiva compuesta por muchas criaturas pequeñas llamadas hordinos. Los Dysian aimianos se hacen llamar Insomnes, ya que parte de sus hordinos están siempre despiertos.

Los hordinos de los Insomnes pueden adoptar diferentes disposiciones, lo que les permite imitar la forma de otras criaturas (como los humanos). Los Insomnes crían selectivamente a sus hordinos para que desarrollen rasgos específicos que les permiten integrarse mejor en su ecosistema local, aunque este proceso dura generaciones. Algunos Insomnes incluso tienen protuberancias y formas corporales que imitan de forma convincente los rasgos y apéndices humanos.



En Roshar, los Insomnes han cruzado sus hordinos para que se parezcan a los cremlinos. Pueden separar a un hordin individual de su cuerpo, permitiéndole moverse independientemente del anfitrión mientras mantiene una conexión que le permite actuar como espía.

Dado que un Insomne puede crear nuevos hordinos para reemplazar a los perdidos, será funcionalmente inmortal mientras no pierda todos sus hordinos esenciales.

PROTECTORES DE LAS ESQUIRLAS DEL AMANECECER

Durante las Épocas Heráldicas, los Insomnes establecieron su hogar en el Reino Plateado de Aimia. Unos pocos sobrevivieron al saqueo de Aimia, pero en lugar de huir de las islas como hicieron otros supervivientes, la mayoría de los Insomnes continuaron custodiando el mural de las Esquirlas del Amanecer oculto bajo las ruinas de Akinah.

Conocen el Cosmere en su totalidad y saben que las fuerzas malvadas buscan las Esquirlas del Amanecer. Para protegerlas se han mostrado despiadados, sabotando los barcos con destino a Aimia y masacrando sus tripulaciones.

Durante la Verdadera Desolación, su vigilia, tal y como la llamaban, llegó a su fin. Una expedición conducida por Rysn Ftori logró llegar a Aimia y la Esquirla del Amanecer se unió a ella. Aunque muchos de los Insomnes la vigilan para garantizar la seguridad de la Esquirla del Amanecer, ahora algunos están más dispuestos a colaborar con humanos y Radiantes.

TÁCTICAS DEL INSOMNE

En combate, un **Insomne** intenta desestabilizar y abrumar rápidamente a sus enemigos. Primero usa Devastar para infligir daño continuo y luego Abrumar para tratar de asfixiar a su contendiente. Cada vez que sufre un daño por golpe o por laceración, usa Divisible para separar a un hordin. Si el combate se tuerce, Infestar arma puede darle ventaja. Cuando tiene una acción disponible, a menudo usa Inquietar para desestabilizar a sus enemigos. Fuera del combate, usa Dividir cuando necesita crear uno o más hordinos para el reconocimiento.

INSOMNE

Rival de rango 3 – Humanoide Mediano

Físico			COGNITIVO			ESPIRITUAL		
FUE	DEF	VEL	INT	DEF	VOL	DIS	DEF	PRE
3	16	3	4	18	4	6	19	3

Salud: 60 (40 a 72) Concentración: 6 Invidura: 0

Movimiento: 9 m

Sentidos: 15 m (vista)

Inmunidades: Aturdido, Sorprendido

Habilidades físicas: Agilidad +6, Sigilo +7

Habilidades cognitivas: Disciplina +7, Intimidación +8, Saber +6

Habilidades espirituales: Engaño +6, Percepción +10, Perspicacia +10

Idiomas: idioma de los Insomnes, dos idiomas más

RASGOS

Divisible. Después de que el Insomne sufre un impacto o daño por golpe, puede usar inmediatamente Dividir para separar un hordino (no requiere acción).

ACCIONES

► **Abrumar.** Ataque +7, cercanía 1,5 m, un objetivo. *Rasguño:* 7 (2d6) por laceración. *Impacto:* 17 (2d6 + 10) por laceración y, si el Insomne tiene al menos salud 25, puede asfixiar al objetivo. Mientras asfixia a un objetivo, ocupa su espacio y no puede atacar a otros enemigos. Al comienzo de cada turno del Insomne, un objetivo asfixiado sufre 7 (2d6) de daño vital. Si el Insomne sufre más de 20 de daño por un solo ataque o su salud se reduce por debajo de 25, libera al objetivo que estaba asfixiado, queda Tumbado a 1,5 metros o menos del objetivo y deja de ocupar el espacio de este.

► **Devastar.** Ataque +7, cercanía 1,5 m, un objetivo. *Rasguño:* 11 (2d10) por laceración. *Impacto:* 24 (2d10 + 13) por laceración y el objetivo queda Afligido [1d8 por laceración] durante 2 rondas.

► **Inquietar (Coste: 1 punto de concentración).** Los Insomnes distorsionan su forma de manera inquietante ante un enemigo al que pueden sentir situado a 9 metros o menos. El objetivo debe superar una prueba de Disciplina CD 15 o pierde 1d4 puntos de concentración.

► **Dividir.** Los Insomnes pueden dividir el enjambre que los compone, reduciendo su salud en 5 por cada hordino que separan. Cada hordino es un personaje Pequeño con salud 5 que, por lo demás, utiliza las características de un Insomne. Estos hordinos obtienen inmediatamente una reacción, pero no pueden llevar a cabo acciones hasta la siguiente ronda. Todo lo que descubre un hordino lo sabe el resto de su enjambre.

► **Infestar arma.** Después de que el Insomne sufre el impacto de un ataque cuerpo a cuerpo, los hordinos que lo componen se agolpan sobre el arma del atacante, lo que hace que sufra una desventaja en su siguiente prueba contra el Insomne.

OPORTUNIDADES Y COMPLICACIONES

Las opciones siguientes están disponibles cuando un enemigo obtiene una Oportunidad o sufre una Complicación durante una escena con Insomne:

Oportunidad. Un enemigo puede gastar  para evitar que el Insomne use la acción Devastar o la reacción Infestar arma hasta el inicio del siguiente turno del enemigo.

Complicación. El Insomne puede gastar  de la prueba de un enemigo para usar la acción Inquietar como  contra uno o más enemigos situados a 9 metros o menos. El Insomne deberá gastar 1 punto de concentración por cada enemigo que tenga como objetivo (máximo 5).

*Hordinos
de un Insomne.*



KHORNAK

Los khornaks, que acechan en las aguas costeras poco profundas, son cazadores brutales que viven en manadas, pero incluso uno solo puede ser aterrador. Tienen extremidades gruesas y palmeadas protegidas por piezas de caparazón, junto con ocho ojos pequeños y brillantes, cola aserrada y unas fauces llenas de dientes que los marineros temen, y con razón.

El vínculo de los khornaks con los spren permite que su robusto cuerpo se deslice por el agua en busca de presas sin apenas perturbar la superficie, a pesar de las protuberancias de su grueso caparazón. Un khornak es más peligroso a corta distancia, ya que puede dejar al descubierto una enorme mandíbula con muchas hileras de dientes puntiagudos, perfectos para desgarrar a la presa, aferrarse a la piel y arrastrar a las víctimas al agua, donde el resto de su manada puede descender. Si un khornak no tiene manada, poco importa, simplemente ahoga a la presa.

TÁCTICAS DEL KHORNAK

Un **khornak** es un enemigo temible y mortal que primero atrapa a su presa y luego la despedaza con Mandíbula aplastante, reforzada por Emboscada aterradora. Mientras sujeta al enemigo con las mandíbulas, repele a cualquier otro oponente con Coletazo y Arrastra a la presa para darse un festín. Si su presa logra escapar, el khornak persigue a sus enemigos con Depredador implacable.



KHORNAK

Rival de rango 1 – Animal Mediano

Físico			Cognitivo			Espiritual		
FUE	DEF	VEL	INT	DEF	VOL	DIS	DEF	PRE
3	15	2	0	12	2	2	12	0

Salud: 26 (20 a 32) Concentración: 4 Inestabilidad: 0

Desvío: 2 (caparazón)

Movimiento: 7,5 m, nadar 9 m

Sentidos: 3 m (vista)

Habilidades físicas: Atletismo +5, Sigilo +4

Habilidades espirituales: Percepción +3, Supervivencia +4

Idiomas: ninguno

RASGOS

Emboscada aterradora. Al comienzo de cada escena, todos los enemigos que puedan sentir al khornak deberán realizar una prueba de Disciplina CD 14 (no requiere acción). Los que fallen no podrán jugar un turno rápido en esta ronda a menos que gasten 2 puntos de concentración.

Depredador implacable. Cuando el khornak ataca e impacta a un enemigo que aún no ha llevado a cabo ningún turno en esta ronda, el ataque inflige 1d8 de daño adicional.

ACCIONES

► **Acometida: Mandíbula aplastante.** Ataque +5, cercanía 1,5 m, un objetivo. *Rasguño:* 4 (1d8) por golpe. *Impacto:* 9 (1d8 + 5) por golpe y el objetivo queda Retenido por la mandíbula del khornak mientras este permanece a 1,5 metros o menos. El khornak puede gastar 1 punto de concentración para hacer que el objetivo quede también Afligido [1d4 vital] hasta que recupera al menos 1 punto de salud. Con ►►, el objetivo o un personaje que le tenga en su cercanía podrá realizar una prueba de Agilidad o Atletismo CD 16, que eliminará el estado Retenido si tiene éxito.

Mientras el khornak sujeta a este objetivo, no puede llevar a cabo más ataques de Mandíbula aplastante.

► **Coletazo.** Ataque +5, cercanía 1,5 m, un objetivo. El khornak puede gastar hasta 2 puntos de concentración para afectar a ese mismo número de objetivos adicionales con el mismo ataque. *Rasguño:* 3 (1d6) por golpe. *Impacto:* 8 (1d6 + 5) por golpe y el objetivo debe superar una prueba de Atletismo CD 15 o queda Tumbado.

► **Arrastrar.** El khornak se mueve hasta 4,5 metros en cualquier dirección mientras arrastra consigo a un enemigo que tiene Retenido.

LARKIN

También conocidos como Guardianes Antiguos o Guardianes de los Antiguos Pecados, los larkin son crustáceos nativos de Aimia capaces de volar, así como de alimentarse de luz tormentosa. Al ser una especie en peligro de extinción, son muy apreciados y sus cadáveres valen una fortuna.

Un larkin joven, del tamaño de un melón pequeño, tiene el hocico, la boca y los ojos plateados y brillantes. Sus alas se pueden plegar hacia dentro y hacia fuera a su espalda y le permiten recorrer distancias cortas. Es capaz de entender y, en cierta medida, reproducir los lenguajes humanos, así como oír los ritmos.

Al igual que los grancaparazones, los larkin solían vincularse con spren (en este caso, un tipo de suertespren de gran tamaño que se encuentra en Aimia) para alcanzar un gran tamaño. Sin embargo, tras el desastre de Aimia, no han podido migrar allí para crear el vínculo, por lo que el puñado que existe en todo Roshar mantiene su pequeño tamaño.

FESTÍN DE LUZ TORMENTOSA

Los larkin pueden extraer luz tormentosa de potenciadores, armaduras esquirladas y gemas. También pueden absorber luz del vacío de los Fusiónados. Sin embargo, no pueden absorber la luz a alguien que lleva armadura esquirlada, solo la de la propia armadura. Además, no pueden devolver la luz una vez que la han extraído de su fuente, ya que se alimentan de la Investidura que obtienen.

Hay varias razones para creer que los larkin están asociados con los Caballeros Radiantes. No solo se alimentan de Investidura, sino que los potenciadores también pueden sentir el estado de ánimo de un larkin. Los detalles exactos de esta relación siguen siendo un misterio, pero quizá haya algunas conexiones históricas.



LARKIN

Rival de rango 2 – Animal Pequeño

FÍSICO			COGNITIVO			ESPIRITUAL		
FUE	DEF	VEL	INT	DEF	VOL	DIS	DEF	PRE
1	14	3	1	13	2	3	14	1

Salud: 14 (12 a 16)

Concentración: 4

Investidura: 5

Desvío: 2 (caparazón)

Movimiento: 9 m, volar 6 m

Sentidos: 6 m (vista)

Habilidades físicas: Agilidad +5

Habilidades espirituales: Percepción +5, Perspicacia +4, Supervivencia +4

Idiomas: comprende todos los idiomas rosharianos, pero no puede hablar

RASGOS

Hambre de luz. El larkin comienza la escena con 1d4 de Investidura, en lugar de su máximo habitual de 5.

Alas débiles. El larkin no puede volar más allá de su valor de vuelo en un turno, incluso si vuelve a usar la acción Moverse.

ACCIONES

► **Mordisco.** Ataque +5, cercanía 1,5 m, un objetivo. *Rasguño:* 2 (1d4) por laceración. *Impacto:* 7 (1d4 + 5) por laceración y el larkin podrá gastar 2 puntos de concentración para usar Absorber luz (no requiere acción) en ese objetivo o un efecto que tenga infundido. Tiene éxito automáticamente en la prueba de Agilidad para conseguirlo.

► **Absorber luz.** Si el larkin no tiene toda su Investidura, elige uno de los siguientes objetivos situados a 1,5 metros o menos, absorbiendo su energía:

- ♦ **Objeto con cargas.** Un objeto fabrial o de otro tipo que tiene cargas pierde 2 (1d4) cargas.
- ♦ **Conjunto de esferas.** Hasta 2 (1d4) marcos o broams infusos dentro del alcance pierden su luz tormentosa o cualquier otra luz que tienen infundida.
- ♦ **Objeto o personaje infundido.** El objetivo (o el efecto que tiene infundido) pierde 2 (1d4) puntos de Investidura.

Si el objetivo es un personaje, o si es un objeto que lleva puesto o sostiene un personaje, el larkin debe tener éxito en una prueba de Agilidad contra la Defensa espiritual de ese personaje o no puede absorber su luz.

El larkin recupera la misma cantidad de Investidura que ha absorbido al objetivo. Un personaje que lleva armadura esquirlada investida no puede perder Investidura de esta manera, pero la armadura esquirlada sí puede perder cargas.

► **Curación investida.** El larkin puede gastar 1 punto de Investidura para recuperar 5 (1d6 + 2) de salud.



El larkin estaba alimentándose del ladrón. Del hombre salía una línea de luz, pero era de un extraño color violeta oscuro. Chiri-Chiri siguió revoloteando y absorbiendo luz del hombre, cuya cara se derritió y mostró la piel jaspeada que había debajo.

TÁCTICAS DEL LARKIN

Los **larkin** son más traviesos que violentos por naturaleza. Tienen un hambre casi insaciable de luz tormentosa y otros tipos de Investidura, y revolotean usando Absorber luz contra el objetivo viable más cercano.

Son criaturas ferozmente leales, y si un personaje los enfurece o un aliado los dirige, pueden atacar el equipo o las reservas de Investidura usando el Mordisco y Absorber luz. Pueden usar la energía absorbida para curarse con Curación investida, y los **larkin mayores** también pueden usar Mejora investida contra enemigos más peligrosos.

LARKIN MAYOR

Rival de rango 4 – Animal Pequeño

Físico			COGNITIVO			ESPIRITUAL		
FUE	DEF	VEL	INT	DEF	VOL	DIS	DEF	PRE
2	17	5	2	15	3	4	16	2

Salud: 42 (36 a 48) **Concentración:** 5 **Investidura:** 6

Desvío: 2 (caparazón)

Movimiento: 12 m, volar 12 m

Sentidos: 6 m (vista)

Habilidades físicas: Agilidad +8

Habilidades cognitivas: Disciplina +5

Habilidades espirituales: Percepción +7, Perspicacia +6, Persuasión +4, Supervivencia +6

Idiomas: comprende todos los idiomas rosharianos y puede expresarse con frases cortas y sencillas

RASGOS

Hambre de luz. El larkin comienza la escena con 1d4 de Investidura, en lugar de su máximo habitual de 6.

Volador nato. El larkin no activa Acometidas reactivas mientras vuela.

ACCIONES

► **Mordisco.** Ataque +8, cercanía 1,5 m, un objetivo. *Rasguño:* 7 (2d6) por laceración. *Impacto:* 18 (2d6 + 11) por laceración y el larkin podrá gastar 1 puntos de concentración para usar Absorber luz (no requiere acción) en ese objetivo o un efecto que tenga infundido. Tiene éxito automáticamente en la prueba de Agilidad para conseguirlo.

► **Mejora investida (Coste: 1 punto de Investidura).** El larkin está Mejorado [Fuerza +1] y Mejorado [Velocidad +1] hasta el final de su siguiente turno. Esto incrementa temporalmente sus habilidades físicas en 1, incluyendo las tiradas de ataque y daño de su acción Mordisco. Al final de cada turno, puede gastar 1 punto de Investidura para mantener este efecto durante una ronda adicional.

►► **Absorber luz.** Si el larkin no tiene toda su Investidura, elige uno de los siguientes objetivos situados a 3 metros o menos, absorbiendo su energía:

- ♦ **Objeto con cargas.** Un objeto fabrial o de otro tipo que tiene cargas pierde 3 (1d6) cargas.
- ♦ **Conjunto de esferas.** Hasta 3 (1d6) marcos o broams infusos dentro del alcance pierden su luz tormentosa o cualquier otra luz que tienen infundida.
- ♦ **Objeto o personaje infundido.** El objetivo (o el efecto que tiene infundido) pierde 3 (1d6) puntos de Investidura.

Si el objetivo es un personaje, o si es un objeto que lleva puesto o sostiene un personaje, el larkin debe tener éxito en una prueba de Agilidad contra la Defensa espiritual de ese personaje o no puede absorber su luz.

El larkin recupera la misma cantidad de Investidura que ha absorbido al objetivo. Un personaje que lleva armadura esquilada investida no puede perder Investidura de esta manera, pero la armadura esquilada sí puede perder cargas.

► **Curación investida.** El larkin puede gastar 1 punto de Investidura para recuperar 7 (1d6 + 4) de salud.

PORTADOR DE ESQUIRLADA

Tras el día de la Traición, las esquirlas muertas que dejaron los antiguos Caballeros Radiantes se convirtieron en objetos codiciados y símbolos de poder. En los milenios siguientes, una era desprovista de Radiantes, el poder político y marcial creado por las esquirlas se hizo cada vez mayor. Cuando la Hierocracia ocultó sus orígenes, se inventó una nueva mitología para ellas, convirtiéndolas en dádivas del Todopoderoso.

El término “portador de esquirlada” se refiere a cualquier persona en posesión de una hoja esquirlada o una armadura esquirlada. “Portador de esquirlada completo” se utiliza para indicar a alguien que tiene tanto una hoja como una armadura.

Durante la era moderna de la Verdadera Desolación, un portador de esquirlada también puede referirse a un miembro de los nuevos Caballeros Radiantes que empuña una hoja esquirlada viva o viste una armadura esquirlada viva. Sin embargo, este perfil cubre específicamente a los portadores de esquirlada que empuñan esquirlas muertas (consulta el capítulo 7 del *Manual del Archivo de las Tormentas* para más detalles sobre las hojas esquirladas y las armaduras esquirladas.)

HOJAS ESQUIRLADAS

Las hojas esquirladas son espadas enormes, normalmente de dos metros de largo o más. A pesar de su tamaño, son más ligeras que otras hojas. Una persona puede vincularse a una hoja esquirlada muerta utilizando la gema incrustada de su empuñadura. Una vez vinculado, el portador de esquirlada puede invocar o descartar su hoja a voluntad, aunque cada vez que la invoca tiene que esperar diez latidos del corazón.

Una hoja esquirlada corta limpiamente el material no vivo, pero cuando se usa contra un objetivo vivo, no deja heridas físicas. Lo que hace es cortar el alma. Las extremidades dañadas por una hoja esquirlada se vuelven grises, quedando flácidas y entumecidas, y si la hoja golpea la columna vertebral o la cabeza, los ojos de la víctima se queman y muere.

CÓMO DETENER UNA HOJA ESQUIRLADA

Lo único que puede detener una hoja esquirlada es otra hoja esquirlada, una armadura esquirlada, una semiesquirla (un escudo fabrial que puede hacer frente a una hoja) o el aluminio. Un enemigo hábil que se acerque lo suficiente podrá convertir el gran alcance de la hoja en un inconveniente.

Cuando un portador de esquirlada muere, el vínculo con su hoja se rompe. Si la hoja esquirlada estaba descartada, aparece junto al cadáver en el momento en que se rompe el vínculo.

ARMADURA ESQUIRLADA

Las armaduras esquirladas funcionan con luz tormentosa procedente de las gemas incrustadas en su interior. La armadura aumenta en gran medida la fuerza y la velocidad de su portador, lo que le permite saltar largas distancias, correr a gran velocidad, transportar objetos muy pesados y soportar



JASON ENGLE

golpes que aplastarían a una persona protegida con una armadura normal.

CAMPOS DE BATALLA

En las naciones vorin, especialmente en Alezkar, las esquirlas se utilizan en dos ámbitos importantes: la arena de duelos y el campo de batalla. Los maestros espadachines fervorosos enseñan a los jóvenes a manejar las hojas esquirladas utilizando las diez posiciones, unos estilos de lucha utilizados tanto para los duelos como para la guerra. Cada posición lleva el nombre de una de las Diez Esencias (consulta el perfil del “Sabio moldeador de almas” más adelante en este capítulo).

DUELOS

Los reinos vorin consideran que un duelo entre portadores de esquirlada es una forma de arte. Estos combates son grandes espectáculos, con muchas reglas impuestas por la tradición más que por la ley. Se espera que los duelistas utilicen estilos de duelo tradicionales y luchen con lentitud y elegancia, en lugar de terminar el combate lo más rápido posible.

Una alta jueza modera los duelos. Algunos se libran solo con hojas, pero en un duelo entre portadores de esquirlada completos, el ganador suele determinarse por el número de

fragmentos de armadura rotos. Normalmente, los duelos se declaran a causa de una de estas tres razones: por diversión, por competición o por recompensa.

GUERRA

Durante la guerra, los portadores de esquirlada suelen participar solo en los enfrentamientos más importantes, ya que su misión estratégica puede cambiar el rumbo de casi cualquier batalla.

Una táctica común es que el portador de esquirlada dirija la vanguardia de una formación, abriéndose paso a través de las líneas enemigas, sembrando el caos indiscriminado y dejando huecos que los soldados regulares pueden aprovechar. En una lucha defensiva, un portador de esquirlada puede reforzar las zonas donde los soldados flaquean, dándoles la oportunidad de recuperarse antes de ir a ocuparse de otros puntos de la línea defensiva.

En el campo de batalla, los portadores de esquirlada deben ser cautelosos para no herir a sus propios aliados con golpes salvajes y descontrolados. La guardia de honor de un portador de esquirlada suele apoyarlo desde una distancia prudente, lo suficientemente lejos como para evitar las bajas, pero acercándose lo suficiente para ayudar al portador de esquirlada a retirarse en caso de emergencia.

PORTADOR DE ESQUIRLADA DUELISTA

Rival de rango 2 – Humanoide Mediano

Físico			COGNITIVO			ESPIRITUAL		
FUE	DEF	VEL	INT	DEF	VOL	DIS	DEF	PRE
3	17	4	2	15	3	2	16	4

Salud: 40 (31 a 49) Concentración: 5 Inestabilidad: 0

Movimiento: 9 m

Sentidos: 3 m (vista)

Habilidades físicas: Agilidad +6, Armamento ligero +7, Armamento pesado +6

Habilidades cognitivas: Disciplina +4, Intimidación +5

Habilidades espirituales: Liderazgo +6, Perspicacia +4, Persuasión +6

Idiomas: según la cultura

RASGOS

Liderazgo inspirador. Cuando el portador de esquirlada duelista utiliza con éxito la acción Obtener ventaja, elige a un aliado al que pueda influir. Ese aliado también obtiene una ventaja en la siguiente prueba que hace contra el objetivo del duelista.

ACCIONES

► **Acometida: Hoja esquirlada.** Ataque +6, cercanía 1,5 m, un objetivo. *Rasguño:* 9 (2d8) espiritual. *Impacto:* 22 (2d8 + 6) espiritual.

► **Cambio de posición (Coste: 1 punto de concentración).** El portador de esquirlada duelista adopta una de las siguientes

posiciones, perdiendo los efectos de cualquier posición anterior y obteniendo los de la nueva:

Posición de fuego. Mientras haya un solo enemigo situado a 1,5 metros o menos y ningún aliado a 1,5 metros o menos de ambos, el portador de esquirlada de élite podrá usar ► para obtener ►, que solo podrá gastar en la acción Obtener ventaja o en una acción que incluya una prueba de ataque.

Posición de viento. Mientras haya dos o más enemigos situados a 1,5 metros o menos del portador de esquirlada duelista, puede usar ► para obtener ►, que puede gastar solo en la acción Destrabarse o en una acción que incluya una prueba de ataque.

► **Finta (Coste: 1 punto de concentración).** El portador de esquirlada duelista realiza una prueba de Armamento pesado contra la Defensa cognitiva de un objetivo situado a 1,5 metros o menos. Si la supera, el objetivo pierde ➡ y 1d4 puntos de concentración. Si falla la prueba, el objetivo pierde 1 punto de concentración. Puede gastar ⚡ de esta prueba para usar la acción Cambio de posición como ► sin gastar concentración.

► **Perspicacia brutal.** El portador de esquirlada duelista es capaz de interpretar a su enemigo con facilidad, realizando pruebas de Perspicacia enfrentadas a la Disciplina del objetivo. Si tiene éxito, el objetivo pierde una ► al comienzo de su siguiente turno, o si se trata de una conversación, el objetivo sufre una desventaja en su siguiente contribución.

➡ **Reposicionarse (Coste: 1 punto de concentración).** Antes de que desplacen al portador de esquirlada duelista contra su voluntad, ignorará ese efecto y usará la acción Destrabarse como ►.



PORTADOR DE ESQUIRLADA DE ÉLITE

Rival de rango 3 – Humanoide Mediano

Físico			COGNITIVO			ESPIRITUAL		
FUE	DEF	VEL	INT	DEF	VOL	DIS	DEF	PRE
5*	17	6*	1	16	5	3	17	4

Salud: 55 (44 a 66) Concentración: 7 Inestabilidad: 0

Desvío: 5 (Armadura esquivada)

Movimiento: 12 m (9 m sin armadura esquivada)

Sentidos: 6 m (vista)

Habilidades físicas: Agilidad +10*, Armamento ligero +10*, Armamento pesado +10*

Habilidades cognitivas: Disciplina +8, Intimidación +9

Habilidades espirituales: Liderazgo +9, Percepción +7, Persuasión +8

Idiomas: según la cultura

RASGOS

Armadura esquivada (4 cargas). El portador de esquivada de élite está equipado con armadura esquivada. Antes de sufrir daño, puede gastar una carga (no requiere acción) para aumentar su valor de desvío contra ese daño en 10. Mientras la armadura tenga cargas, todas las pruebas Investidas contra el portador de esquivada obtendrán una desventaja, y el valor de desvío de la armadura se aplicará a todos los tipos de daño. Cuando la armadura se queda sin cargas, algunos de los atributos y habilidades del portador de esquivada de élite se reducen en 2, junto con los modificadores relacionados; estas características están marcadas con un asterisco (*).

Armadura rompible. Después de que el portador de esquivada de élite sufra el impacto de un ataque, el atacante podrá gastar para hacer que su armadura esquivada pierda 1 carga.

TÁCTICAS DEL PORTADOR DE ESQUIRLADA

Los **portadores de esquivada** son guerreros increíbles que controlan el campo de batalla. Un portador de esquivada dueña interrumpe a sus oponentes con Finta y utiliza su excepcional movilidad para adoptar la posición de fuego o de viento. Gracias a su Perspicacia brutal, es una amenaza para los planes de su oponente tanto dentro como fuera del combate.

Un **portador de esquivada de élite** evalúa cuidadosamente a su oponente y se adapta en consecuencia. Puede utilizar las posiciones de hierro o de fuego junto con Charla desconcertante para abrumar rápidamente a un enemigo, o la posición de la sangre para asumir riesgos. Su Golpe de prueba le ayuda a aprovechar los puntos débiles de un oponente en futuros ataques.

ACCIONES

► **Acometida: Hoja esquivada.** Ataque +10*, cercanía 1,5 m, un objetivo. *Rasguño:* 9 (2d8) espiritual. *Impacto:* 22 (2d8 + 10*) espiritual.

► **Golpe de prueba.** Ataque +10*, cercanía 1,5 m, un objetivo. *Rasguño:* sin efecto. *Impacto:* el objetivo no sufre daño, pero su Defensa física se reduce en 2 hasta el final de su siguiente turno.

► **Cambio de posición (Coste: 1 punto de concentración).** El portador de esquivada de élite adopta una de las siguientes posiciones, perdiendo los efectos de cualquier posición anterior y obteniendo los de la nueva:

Posición de la sangre. El rango de Oportunidad del portador de esquivada de élite para las pruebas de ataque y las pruebas físicas aumenta en 2, y sus Defensas física, cognitiva y espiritual disminuyen en 2.

Posición de fuego. Mientras haya un solo enemigo situado a 1,5 metros o menos y ningún aliado a 1,5 metros o menos de ambos, el portador de esquivada de élite podrá usar ► para obtener ►, que solo podrá gastar en la acción Obtener ventaja o en una acción que incluya una prueba de ataque.

Posición de hierro. Después de que un enemigo situado a 1,5 metros o menos sufra un fallo o cause un rasguño con un ataque al portador de esquivada de élite, este podrá usar la reacción Acometida reactiva contra ese enemigo como si hubiera salido voluntariamente de su cercanía.

► **Charla desconcertante.** El portador de esquivada de élite incita a su enemigo con una réplica petulante, realizando una prueba de Intimidación enfrentada a la Disciplina del objetivo. Si la supera, el objetivo pierde 1d4 puntos de concentración.

► **Firmeza (Coste: 1 punto de concentración).** Si alguien intenta desplazar o dejar Tumbado al portador de esquivada de élite, ignora ese efecto.

PORTADOR DEL POLVO

La orden de los Portadores del Polvo forma parte de los Caballeros Radiantes. Forman un vínculo Nahel con cenizas y son potenciadores con acceso a las potencias de División y Abrasión.

Históricamente, a los Portadores del Polvo no les gustaba el nombre de su orden debido a su similitud con el término Portadores del Vacío. Preferían que se les llamara Liberadores. Debido a la naturaleza destructiva de sus potencias, con frecuencia los Portadores del Polvo eran considerados peligrosos tanto por la gente corriente como por otros Radiantes, especialmente los Rompedores del Cielo.

La orden de los Portadores del Polvo y sus juramentos se centraban en controlar su poder destructivo. Dentro de los Caballeros Radiantes, a menudo servían como zapadores, estrategas e ingenieros. Tras la refundación de los Caballeros Radiantes, la lealtad de los Portadores del Polvo se ha vuelto inconstante. Algunos han optado por oponerse a la coalición de Dalinar, e incluso aquellos que aparentemente colaboran son desobedientes y rebeldes.

CÓMO IMPROVISAR ADVERSARIOS RADIANTES

En circunstancias excepcionales, los PJs podrían entablar combate con miembros de los Caballeros Radiantes, posiblemente motivados por Ideales o metas en conflicto, o debido a interferencias externas. Este capítulo proporciona perfiles de adversarios Rompedores del Cielo y Portadores del Polvo, dos de las órdenes de Caballeros Radiantes contra las que los PJs tienen más probabilidades de enfrentarse.

Puedes improvisar adversarios Radiantes de otras órdenes siguiendo estos pasos:

Elige un conjunto de características. Elige un conjunto de características de humanoide.

Eligen una orden Radiante. Elige una orden Radiante (descritas en el capítulo 5 del *Manual del Archivo de las Tormentas*). Añade las dos habilidades de potencia de esa orden al conjunto de características, dando a ambas una cantidad de grados igual al rango del conjunto de características.

Añade Investidura. Añade una puntuación de Investidura de 2 + su Discernimiento o Presencia.

Elige talentos de potencia. Usando los talentos Radiantes y de potencia disponibles para los PJs en los capítulos 5 y 6 del *Manual del Archivo de las Tormentas*, dale al adversario un número de talentos igual a su Ideal. Cuando los elijas, ten en cuenta los requisitos previos de habilidades, pero ignora los requisitos previos de talentos.

¡Y ya tienes un adversario Radiante! Aunque no es necesario que ajustes el rango del conjunto de características, ten en cuenta que añadir estas habilidades de potencia aumenta el poder de un adversario.

Cuando uses a los Radiantes como adversarios, ten en cuenta cómo podrían alterar sus tácticas los Ideales. Si un Radiante actúa haciendo caso omiso de sus juramentos, el vínculo con su spren y su acceso a las potencias se ven afectados negativamente.

PORTADOR DEL POLVO DEL SEGUNDO IDEAL

Rival de rango 2 – Humanoide Mediano

FÍSICO			COGNITIVO			ESPIRITUAL		
FUE	DEF	VEL	INT	DEF	VOL	DIS	DEF	PRE
2	15	3	3	15	2	3	14	1

Salud: 40 (30 a 50) **Concentración:** 4 **Investidura:** 5

Desvío: 2 (abrasión)

Movimiento: 12 m (9 m con Investidura 0)

Sentidos: 6 m (vista)

Habilidades físicas: Agilidad +6, Armamento ligero +6, Sigilo +6

Habilidades cognitivas: Disciplina +4, Intimidación +4

Habilidades espirituales: Liderazgo +3, Percepción +5

Habilidades de potencia: Abrasión +5 (2 grados), División +6 (3 grados)

Idiomas: según la cultura

ACCIONES

► **Acometida: Espada.** Ataque +6, cercanía 1,5 m, un objetivo. *Rasguño:* 3 (1d6) por laceración. *Impacto:* 9 (1d6 + 6) por laceración y el Portador del Polvo puede gastar 1 punto de concentración para usar la acción Destrabarse como ►.

► **Acometida: Arco corto.** Ataque +6, alcance 24/96 m, un objetivo. *Rasguño:* 3 (1d6) por laceración. *Impacto:* 9 (1d6 + 6) por laceración.

► **Putridez ineludible (Coste: 1 punto de Investidura).** Ataque +6 contra espiritual, cercanía 1,5 m, un objetivo. *Rasguño:* 13 (3d8) espiritual. *Impacto:* 19 (3d8 + 6) espiritual y el objetivo debe superar una prueba de Agilidad CD 14 o su armadura se oxida y se deteriora, disminuyendo permanentemente su valor de desvío en 1. Las armaduras dañadas de este modo pueden repararse con materiales adecuados como actividad de reposo.

►► **Explosión ardiente (Coste: 2 puntos de Investidura).** El Portador del Polvo lanza un estallido de fuego que inflige 4 (1d8) por energía a todos los personajes situados a 3 metros o menos y prende fuego a los objetos desatendidos en esa zona. Además, puede gastar 1 punto de concentración o más para arrojar chispas a todos los enemigos situados a 9 metros o menos; todos los objetivos deben superar una prueba de Agilidad CD 14 o pierden una ► en su siguiente turno.

► **Fuga erosionada (Coste: 1 punto de Investidura).** El Portador del Polvo se elige a sí mismo o a un aliado en su cercanía y elimina el estado Inmovilizado, el estado Retenido o una desventaja en una prueba física.

► **Revitalizar (Coste: 1 punto de Investidura).** El Portador del Polvo recupera 5 (1d6 + 2) puntos de salud. Puede usar esta acción gratuita incluso si está Inconsciente o no puede usar acciones por cualquier otro motivo.

► **Patinar (Coste: 2 puntos de concentración).** El Portador del Polvo se mueve en línea recta hasta su valor de movimiento.



POTENCIACIÓN

Gracias a la potencia de la División, los Portadores del Polvo pueden hacer que los objetos, o la carne viva, ardan, se degraden o se conviertan en polvo. Su control preciso sobre esta potencia les permite tanto causar una destrucción generalizada como tallar una superficie con detalles intrincados.

La potencia de la Abrasión permite que los Portadores del Polvo alteren la fricción entre dos superficies. Pueden usar esta potencia para moverse sin obstáculos por el agua y otros terrenos difíciles.

Juntas, estas potencias otorgan una movilidad y un poder destructivo enormes. En el campo de batalla, los Portadores del Polvo suelen servir como formidables zapadores y artillería móvil. En tiempos más pacíficos, sin embargo, a menudo se dedican a la ingeniería y otras actividades que enfatizan la precisión y la atención al detalle.

TÁCTICAS DEL PORTADOR DEL POLVO

Un **Portador del Polvo del Segundo Ideal** se abre camino de forma destructiva en el cuerpo a cuerpo contra sus enemigos. Usa Patinar para acortar distancias, ataca con la Espada y luego se destraba. Explosión ardiente es su principal táctica contra grupos de enemigos y Putridez ineludible debilita a los más corpulentos. En última instancia, devasta un área y es difícil de atrapar, usando Fuga erosionada para conseguirlo.

Tras prestar su siguiente juramento, un **Portador del Polvo del Tercer Ideal** mejora y se refuerza con la potenciación, siendo capaz de empuñar una hoja esquilada.

Al convertirse en un Caballero Radiante completo al jurar el siguiente Ideal, un **Portador del Polvo del Cuarto Ideal** es incluso más poderoso y competente con la potenciación, y tiene un enjambre de llamaspren que puede invocar como armadura esquilada.

PORTADOR DEL POLVO DEL TERCER IDEAL

Rival de rango 3 – Humanoide Mediano

FÍSICO			COGNITIVO			ESPIRITUAL		
FUE	DEF	VEL	INT	DEF	VOL	DIS	DEF	PRE
2	16	4	4	17	3	4	15	1

Salud: 47 (37 a 57) Concentración: 5 Ingestura: 6

Desvío: 2 (malla)

Movimiento: 12 m (9 m con Ingestura 0)

Sentidos: 6 m (vista)

Habilidades físicas: Agilidad +8, Armamento ligero +8, Sigilo +8

Habilidades cognitivas: Disciplina +6, Intimidación +6

Habilidades espirituales: Liderazgo +5, Percepción +7

Habilidades de potencia: Abrasión +7 (3 grados), División +8 (4 grados)

Idiomas: según la cultura

RASGOS

Resbaladizo. Mientras tenga 1 punto de Ingestura o más, el Portador del Polvo no podrá sufrir rasguños y las Acometidas reactivas en su contra sufrirán una desventaja.

ACCIONES

► **Acometida: Hoja esquilada.** Ataque +8, cercanía 1,5 m, un objetivo. *Rasguño:* 11 (2d10) espiritual. *Impacto:* 19 (2d10 + 8) espiritual y el Portador del Polvo puede gastar 1 punto de concentración para usar la acción Destabarse como ►.

► **Acometida: Arco corto.** Ataque +8, alcance 24/96 m, un objetivo. *Rasguño:* 3 (1d6) por laceración. *Impacto:* 11 (1d6 + 8) por laceración.

► **Putridez ineludible (Coste: 1 punto de Ingestura).** Ataque +8 contra espiritual, cercanía 3 m, un objetivo. *Rasguño:* 16 (3d10) espiritual. *Impacto:* 24 (3d10 + 8) espiritual y el objetivo debe superar una prueba de Agilidad CD 14 o su armadura se

oxida y se deteriora, disminuyendo permanentemente su valor de desvío en 1. Las armaduras dañadas de este modo pueden repararse con materiales adecuados como actividad de reposo.

► **Explosión ardiente (Coste: 2 puntos de Ingestura).** El Portador del Polvo lanza un estallido de fuego que inflige 6 (1d12) por energía a todos los personajes situados a 3 metros o menos y prende fuego a los objetos desatendidos en esa zona. Además, puede gastar 1 punto de concentración o más para arrojar chispas a todos los enemigos situados a 9 metros o menos; todos los objetivos deben superar una prueba de Agilidad CD 14 o pierden una ► en su siguiente turno.

► **Fuga erosionada (Coste: 1 punto de Ingestura).** El Portador del Polvo se elige a sí mismo o a un aliado en su cercanía y elimina el estado Inmovilizado, el estado Retenido o una desventaja en una prueba física.

► **Revitalizar (Coste: 1 punto de Ingestura).** El Portador del Polvo recupera 6 (1d6 + 3) puntos de salud. Puede usar esta acción gratuita incluso si está Inconsciente o no puede usar acciones por cualquier otro motivo.

► **Patinar (Coste: 1 punto de concentración).** El Portador del Polvo se mueve en línea recta hasta su valor de movimiento.

OPORTUNIDADES Y COMPLICACIONES

Las opciones siguientes están disponibles cuando un enemigo obtiene una Oportunidad o sufre una Complicación durante una escena con el Portador del Polvo:

Oportunidad. Un enemigo puede gastar ◈ para evitar que el Portador del Polvo use sus acciones Explosión ardiente y Revitalizar hasta el final del siguiente turno de este.

Complicación. La DJ puede gastar ✨ de la prueba de un enemigo para eliminar el coste de Ingestura y concentración de la acción del Portador de Polvo Putridez ineludible y de la acción gratuita Patinar hasta el final del siguiente turno de este.

PORTADOR DEL POLVO DEL CUARTO IDEAL

Rival de rango 4 – Humanoide Mediano

Físico			COGNITIVO			ESPIRITUAL		
FUE	DEF	VEL	INT	DEF	VOL	DIS	DEF	PRE
4*	16	6*	5	19	4	5	17	3

Salud: 65 (50 a 80) Concentración: 6 Ingestura: 7

Desvío: 5 (armadura esquirrada Radiante)

Movimiento: 15 m (resta 3 m con Ingestura 0 y otros 3 m sin armadura esquirrada)

Sentidos: 15 m (vista)

Habilidades físicas: Agilidad +11*, Armamento ligero +10*, Sigilo +10*

Habilidades cognitivas: Disciplina +9, Intimidación +8

Habilidades espirituales: Liderazgo +7, Percepción +8

Habilidades de potencia: Abrasión +10* (4 grados), División +9 (4 grados)

Idiomas: según la cultura

RASGOS

Armadura esquirrada Radiante (4 cargas). El Portador del Polvo está equipado con armadura esquirrada. Antes de sufrir daño, puede gastar una carga (no requiere acción) para aumentar su valor de desvío contra ese daño en 10. Mientras la armadura tenga cargas, todas las pruebas de Ingestura contra el Portador del Polvo sufrirán una desventaja, y el valor de desvío de la armadura se aplicará a todos los tipos de daño. Cuando la armadura se queda sin cargas, algunos de los atributos y habilidades del Portador del Polvo se reducen en 2, junto con los modificadores relacionados; estas características están marcadas con un asterisco (*).

Armadura rompible. Después de que el Portador del Polvo sufra el impacto de un ataque, el atacante puede gastar  para hacer que su armadura esquirrada pierda 1 carga.

Resbaladizo. Mientras tenga 1 punto de Ingestura o más, el Portador del Polvo no podrá sufrir rasguños y las Acometidas reactivas en su contra sufrirán una desventaja.

ACCIONES

► **Acometida: Hoja esquirrada.** Ataque +10*, cercanía 1,5 m, un objetivo. *Rasguño:* 11 (2d10) espiritual. *Impacto:* 21 (2d10 + 10*) espiritual y el Portador del Polvo puede gastar 1 punto de concentración para usar la acción Destrabarse como ►.

► **Acometida: Arco corto.** Ataque +10*, alcance 24/96 m, un objetivo. *Rasguño:* 3 (1d6) por laceración. *Impacto:* 13 (1d6 + 10) por laceración.

► **Putridiez ineludible (Coste: 1 punto de Ingestura).** Ataque +9 contra espiritual, cercanía 6 m, un objetivo. *Rasguño:* 16 (3d10) espiritual. *Impacto:* 25 (3d10 + 9) espiritual y el objetivo debe superar una prueba de Agilidad CD 16 o su armadura se oxida y se deteriora, disminuyendo permanentemente su valor de desvío en 1. Las armaduras dañadas de este modo pueden repararse con materiales adecuados como actividad de reposo.

► **Explosión ardiente (Coste: 2 puntos de Ingestura).** El Portador del Polvo lanza un estallido de fuego que inflige 6 (1d12) por energía a todos los personajes situados a 5 metros o menos y prende fuego a los objetos desatendidos en esa zona. Además, puede gastar 1 punto de concentración o más para arrojar chispas a todos los enemigos situados a 9 metros o menos; todos los objetivos deben superar una prueba de Agilidad CD 16 o pierden una ► en su siguiente turno.

► **Fuga erosionada (Coste: 1 punto de Ingestura).** El Portador del Polvo se elige a sí mismo o a un aliado en su cercanía y elimina el estado Inmovilizado, el estado Retenido o una desventaja en una prueba física.

► **Revitalizar (Coste: 1 punto de Ingestura).** El Portador del Polvo recupera 7 (1d6 + 4) puntos de salud. Puede usar esta acción gratuita incluso si está Inconsciente o no puede usar acciones por cualquier otro motivo.

► **Patinar (Coste: 1 punto de concentración).** El Portador del Polvo se mueve en línea recta hasta su valor de movimiento.

OPORTUNIDADES Y COMPLICACIONES

Las opciones siguientes están disponibles cuando un enemigo obtiene una Oportunidad o sufre una Complicación durante una escena con el Portador del Polvo:

Oportunidad. Un enemigo puede gastar  para evitar que el Portador del Polvo use sus acciones Explosión ardiente y Revitalizar hasta el final del siguiente turno de este.

Complicación. La DJ puede gastar  de la prueba de un enemigo para eliminar el coste de Ingestura y concentración de la acción del Portador de Polvo Putridiez ineludible y de la acción gratuita Patinar hasta el final del siguiente turno de este.



Muchos de los cuerpos que yacían alrededor de él eran humanos; otros muchos, no. Sangres diversas. Roja, anaranjada, violeta. Aunque ninguno de los cadáveres en torno a él se movía, una confusa neblina de sonidos flotaba en el aire. Gemidos de dolor, alaridos de pena. No parecían los sonidos de una victoria. El humo surgía de los pocos arbustos o de los montones de cadáveres ardientes. Incluso algunas secciones de roca humeaban. Los Portadores del Polvo habían hecho bien su trabajo.

REGIO

Un regio es un cantor que se ha vinculado con un vacío-spren y ha adoptado una forma de poder en una alta tormenta o en la tormenta eterna. La mayoría de los demás cantores consideran que los regios son elegidos. Algunos sirven a los Fusionados, aunque no siempre están de acuerdo con lo que les piden que hagan. En su mayor parte conservan su identidad, pero sus formas de poder les hacen susceptibles a la influencia de Odium, que les obliga a abandonar sus ritmos ancestrales por sus propios ritmos corrotos (para más información sobre cantores y ritmos, consulta “Los ritmos de Roshar” en el capítulo 2.)

Hay muchos tipos de regio, pero es más probable que los PJs se encuentren con los de forma tormenta. Este perfil también presenta un conjunto de características para la forma funesta, que es muy capaz en el combate cuerpo a cuerpo, y otro conjunto de características para la enigmática forma nocturna, que presenta un desafío indirecto.



WILLIAM O'BRIEN

FORMA FUNESTA

Un cantor que se vincula con un desalmaspren obtiene la forma funesta, una de las formas de poder regias. Incluso antes de que mejoren su capacidad física con luz del vacío, su fuerza y aguante son dignos de consideración, eclipsando incluso la forma de guerra en capacidad de lucha. La forma funesta también hace que los cantores sean obedientes a Odium y a sus comandantes Fusionados, incluso más que otros regios, a la vez que aumenta su obstinación con respecto a todos los demás.

Los regios en forma funesta suelen medir más de dos metros y están cubiertos de gruesas placas de caparazón apiladas y entrelazadas que parecen una armadura completa. Las placas están cubiertas de púas retorcidas y curvadas, especialmente en la cabeza y los hombros. No tienen mechones de pelo, ya que su caparazón les cubre la mayor parte de la cabeza y casi todo el cuerpo, dejando huecos solo en las articulaciones y la cara.

Debido al extraordinario peligro que representa una forma funesta en el combate cuerpo a cuerpo, a menudo se les destina como guardias en el interior de construcciones, normalmente para custodiar prisioneros o provisiones importantes, como gemas. Sin embargo, a medida que la guerra por Roshar se intensifica, un número cada vez mayor de cantores en forma funesta se despliegan en los campos de batalla como infantería pesada.

CAPACIDADES

Los cantores en forma funesta son increíblemente fuertes y resistentes, con pocas debilidades, especialmente cuando su fuerza y velocidad están aumentadas con luz del vacío. Su caparazón es casi tan resistente como la armadura esquirlada y su fuerza potenciada rivaliza con la de un portador de esquirlada humano. Usan hábilmente las púas de su caparazón para infligir daño a los enemigos lo suficientemente insensatos como para trabarse en combate cuerpo a cuerpo con ellos.

TÁCTICAS DE REGIO EN FORMA FUNESTA

Un **regio en forma funesta** es un enemigo brutal cuyo objetivo es dominar en el combate cuerpo a cuerpo. Hasta que los enemigos se acercan lo suficiente para cargar con su Martillo, les acribilla con el Arco largo. Cuando un enemigo está cerca, el regio en forma funesta acorta distancias, usa Mejora investida y comienza a golpear, usando la acción Prevenirse para aprovechar su Caparazón con púas. Cuando un enemigo debilitado intenta huir, usa Placaje para impedirse.

REGIO EN FORMA FUNESTA

Rival de rango 2 – Humanoide Mediano

FÍSICO			COGNITIVO			ESPIRITUAL			
FUE	DEF	VEL	INT	DEF	VOL	DIS	DEF	PRE	
5	18	3	1	14	3	3	14	1	

Salud: 42 (33 a 51) **Concentración:** 5 **Investidura:** 5

Desvío: 4 (caparazón)

Movimiento: 9 m

Sentidos: 6 m (vista)

Habilidades físicas: Agilidad +5, Armamento ligero +6, Armamento pesado +8, Atletismo +8

Habilidades cognitivas: Disciplina +6, Intimidación +6

Habilidades espirituales: Percepción +5

Idiomas: según la cultura

RASGOS

Experiencia marcial. El regio puede usar la acción Acometida dos veces en su turno.

Vigilancia marcial. Al regio le cuesta 1 punto menos de concentración resistirse a la influencia de un enemigo.

Caparazón con púas. El regio puede usar su caparazón como escudo, lo que le permite recurrir a la acción Prevenirse. Mientras se beneficia de Prevenirse, la primera vez en cada turno que sufre un impacto o un rasguño en un ataque cuerpo a cuerpo o que un enemigo usa Agarrar o Empujar con éxito, ese enemigo sufre 3 (1d6) por laceración.

ACCIONES

► **Acometida: Martillo.** Ataque +8, cercanía 1,5 m, un objetivo. El regio obtiene una ventaja en este ataque si se ha movido al menos 3 metros en línea recta hacia el objetivo en este turno. *Rasguño:* 5 (1d10) por golpe. *Impacto:* 13 (1d10 + 8) por golpe.

► **Acometida: Arco largo.** Ataque +8, alcance 45/180 m, un objetivo. *Rasguño:* 3 (1d6) por laceración. *Impacto:* 11 (1d6 + 8) por laceración.

► **Mejora investida (Coste: 1 punto de Investidura).** El regio está Mejorado [Fuerza +1] y Mejorado [Velocidad +1] hasta el final de su siguiente turno. Esto incrementa temporalmente sus habilidades físicas en 1, incluidas las tiradas de ataque y daño de sus acciones Martillo y Arco largo. Al final de sus turnos, puede gastar 1 punto de Investidura para mantener este efecto durante una ronda adicional.

↩ **Firmeza (Coste: 1 punto de concentración).** Si alguien intenta desplazar o dejar Tumbado al regio, ignora ese efecto.

↩ **Placaje.** Cuando un enemigo desencadena una Acometida reactiva del regio, en lugar de ello, este puede intentar Agarrar al enemigo como ↩, gastando concentración como si realizara una Acometida reactiva. Si Agarrar tiene éxito, el enemigo también sufre 3 (1d6) de daño por laceración de las púas del caparazón del regio.

FORMA NOCTURNA

Los cantores que se vinculan con un nochespren obtienen la forma nocturna, una de las formas de poder regias. Esto les otorga el poder de visión del futuro de la potenciación del vacío, a través del cual experimentan visiones erráticas del futuro y pueden influir en los acontecimientos que les rodean.

Los regios en forma nocturna tienen un caparazón inusualmente flexible similar al cuero, que les otorga casi tanta protección como la forma de guerra. Su caparazón es más oscuro de lo normal, más cercano al negro que al rojo anaranjado; bajo cierta luz, la piel que hay debajo brilla con pequeños patrones. Este caparazón cubre la mayor parte del cuerpo del regio en forma nocturna, excepto la cara, y un caparazón en forma de capucha conecta la frente, la espalda y los lados de la cabeza con los hombros y la base del cuello. Aunque suelen carecer de pelo, algunos tienen mechones que crecen en el cuero cabelludo debajo de esta capucha.

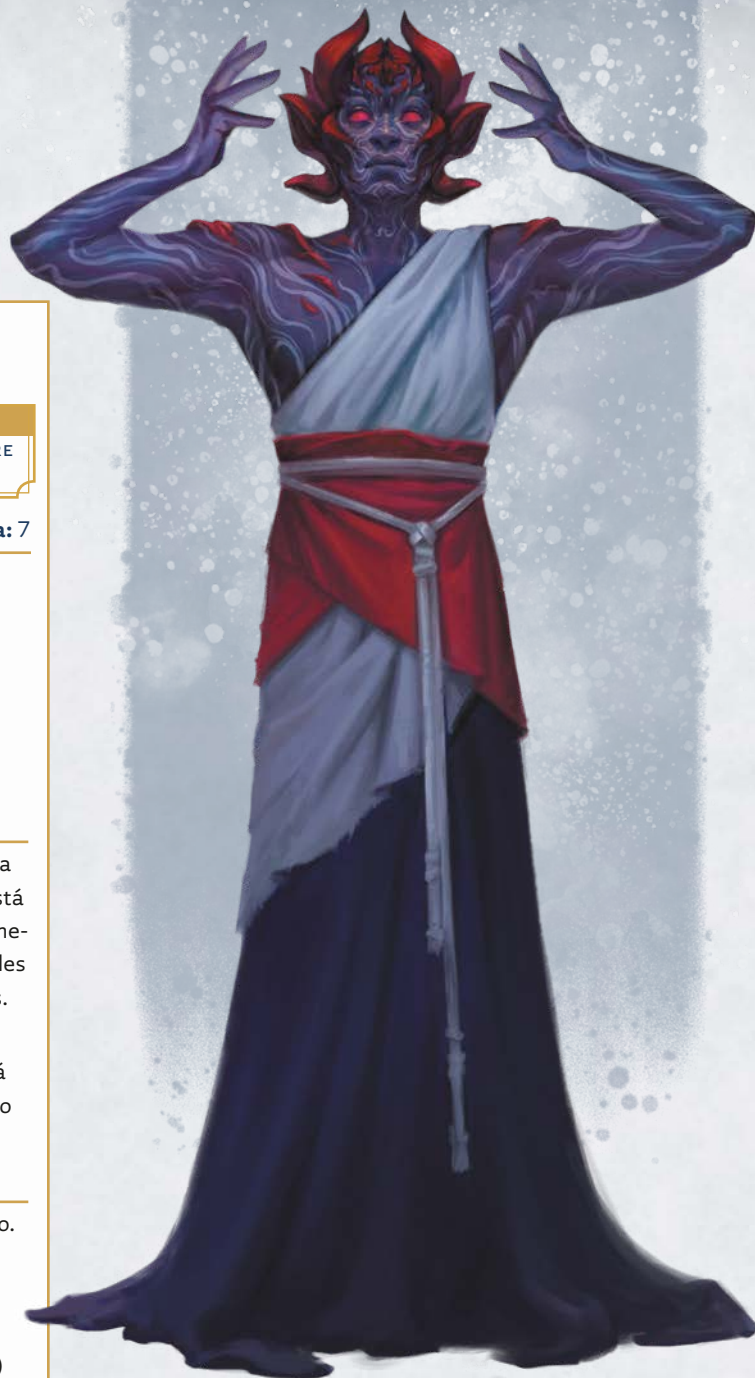
Cuando hay un regio en forma nocturna disponible, se le asigna a una unidad de guerreros cantores. Utiliza su visión del futuro como sistema de alerta temprana en caso de posible contacto con enemigos y como receptor para transmitir

visiones y directivas de Odium, convirtiéndose en una estrategia de batalla que se anticipa las intenciones del enemigo antes de que este pueda actuar.

CAPACIDADES

Aunque la forma nocturna no mejora el físico del cantor, le otorga una visión nocturna excepcional y mejora la velocidad a la que puede absorber, procesar y actuar sobre la información de diversos estímulos. En concierto con su visión del futuro, puede alternar su percepción entre momentos presentes y del futuro cercano, incluso en medio de caóticas refriegas.

Sin embargo, el poder no tiene una fiabilidad total, ya que hay demasiadas variables y posibilidades para que la visión del futuro sea perfectamente precisa. Los regios en forma nocturna pueden influir en los acontecimientos, pero su dominio del curso del destino está lejos de ser absoluto. Aun así, la sola presencia de un regio de este tipo impide que los enemigos con su propia visión del futuro se beneficien del poder, haciendo que cualquier intento de vislumbrar el futuro sea un negro vacío.



REGIO EN FORMA NOCTURNA

Rival de rango 2 – Humanoide Mediano

Físico			COGNITIVO			ESPIRITUAL		
FUE	DEF	VEL	INT	DEF	VOL	DIS	DEF	PRE
1	14	3	4	16	2	5	16	1

Salud: 32 (27 a 37) Concentración: 4 Inestidura: 7

Desvío: 1 (caparazón)

Movimiento: 9 m

Sentidos: 15 m (visión; la oscuridad no ofusca este sentido)

Habilidades físicas: Armamento ligero +6, Sigilo +6

Habilidades cognitivas: Deducción +8, Saber +8

Habilidades espirituales: Perspicacia +7, Percepción +7

Idiomas: según la cultura

RASGOS

Conflicto de fortunas. Los personajes no pueden ver de forma sobrenatural acontecimientos pasados o futuros en los que está presente el regio. Además, el regio y sus aliados situados a 5 metros o menos son inmunes a cualquier efecto no deseado que les obliga a repetir o cambiar el resultado de sus tiradas de dados.

Vislumbrar el futuro (Coste: 1 Inestidura o más). Una vez por ronda, después de que el regio tire para una prueba, podrá gastar 1 punto de Inestidura o más para volver a tirar el mismo número de dados.

ACCIONES

► **Acometida: Espada.** Ataque +6, cercanía 1,5 m, un objetivo. *Rasguño:* 3 (1d6) por laceración. *Impacto:* 9 (1d6 + 6) por laceración.

► **Acometida: Arco corto.** Ataque +6, alcance 24/96 m, un objetivo. *Rasguño:* 3 (1d6) por laceración. *Impacto:* 9 (1d6 + 6) por laceración.

► **Predicción (Coste: 1 punto de concentración).** El regio hace una prueba de Deducción contra la Defensa cognitiva de un objetivo al que puede sentir, obteniendo una ventaja si el objetivo ya ha actuado en este asalto. Si la supera, el regio y sus aliados situados a 5 metros o menos obtienen una ventaja en las Acometidas reactivas contra el objetivo hasta el final del siguiente turno de este.

► **Premonición interpuesta (Coste: 1 punto de Inestidura).** Cuando un personaje al que el regio puede sentir realiza una prueba, pero antes de que esta se resuelva, el regio puede tirar un d20 y luego, si quiere, elegir un d20 que el personaje ha tirado para esa prueba y reemplazarlo por el suyo.

TÁCTICAS DE REGIO EN FORMA NOCTURNA

Un **regio en forma nocturna** es un enemigo astuto y a menudo impredecible que puede reaccionar a los acontecimientos antes de que ocurran. Prefiere mantenerse alejado de sus oponentes, utilizando la acción Predicción y el Arco Corto para hostigar a sus enemigos mientras ayuda a sus aliados a hacer lo mismo. Mientras tanto, usa Premonición interpuesta para interrumpir las maniobras enemigas e indicar a sus aliados dónde y cómo atacar. Cuando un enemigo le ataca, usa Vislumbrar el futuro para asestar golpes devastadores.

FORMA TORMENTA

Un cantor que se vincula con un tormentaspren obtiene la forma tormenta, una de las formas regias de poder. Los oyentes fueron manipulados para reclamar esta forma al final de la Era de la Soledad. Usaron su poder para convocar la tormenta eterna y devolver a los Fusiónados y vacíos a Roshar, iniciando la Verdadera Desolación.

La forma tormenta otorga una armadura sutil que protege a los cantores casi tanto como la voluminosa protección de la forma de guerra. La armadura está acentuada por un caparazón con púas, lo que dificulta agarrarlos. El aire que rodea a los cantores en forma tormenta suele electrificarse con destellos de rayos rojos.

Se utilizan como soldados de primera línea para reforzar a las tropas regulares, pero también sirven como unidades de élite para llevar a cabo tareas más especializadas.

CAPACIDADES

A pesar de la apariencia ágil de la forma tormenta, puede superar en fuerza a la forma de guerra, lo que les permite saltar abismos con facilidad. Su mayor poder es la capacidad de conjurar relámpagos para electrocutar a los enemigos, aunque hacerlo con precisión requiere una concentración significativa.

El regio en forma tormenta es sensible al agua. Puede soportar pequeñas cantidades con gran esfuerzo, pero si se empapa no puede arrojar relámpagos hasta que se seca por completo.



REGIO EN FORMA TORMENTA

Rival de rango 2 – Humanoide Mediano

FÍSICO			COGNITIVO			ESPIRITUAL		
FUE	DEF	VEL	INT	DEF	VOL	DIS	DEF	PRE
2	16	4	2	16	4	1	14	3

Salud: 40 (30 a 50) Concentración: 6 Investidura: 5

Desvío: 1 (caparazón)

Movimiento: 9 m

Sentidos: 3 m (vista)

Habilidades físicas: Agilidad +7, Armamento ligero +6, Atletismo +5

Habilidades cognitivas: Disciplina +6, Intimidación +7

Habilidades espirituales: Percepción +4

Idiomas: según la cultura

RASGOS

Debilidad ante el agua. Mientras el regio está empapado, no puede usar Lanzar relámpago ni Carga eléctrica.

Caparazón punzante. Mientras el regio está Retenido por la acción Agarrar o un efecto similar, el personaje que limita al regio queda Afligido [1d8 por laceración].

ACCIONES

► **Acometida: Lanza corta.** Ataque +6, cercanía 1,5 m, un objetivo. *Rasguño:* 4 (1d8) por laceración. *Impacto:* 10 (1d8 + 6) por laceración.

► **Lanzar relámpago (Coste: 1 punto de Investidura).** Ataque +7, alcance 18 m, un objetivo. Este ataque sufrirá una desventaja a menos que el regio gaste 1 punto de concentración para ignorarla. *Rasguño:* 8 (2d8) por energía. *Impacto:* 15 (2d8 + 7) por energía.

► **Salto de tormenta (Coste: 1 punto de Investidura).** El regio salta hasta 18 metros. Si aterriza a 1,5 metros o menos de un enemigo, puede usar la acción Obtener ventaja como ►.

► **Carga eléctrica.** Tras usar la acción Moverse, el regio se carga eléctricamente hasta el comienzo de su siguiente turno. Mientras está cargado, es inmune al daño por energía y cuando le impacta el ataque de un enemigo situado a 1,5 metros o menos, el atacante sufre 4 (1d8) de daño por energía.

TÁCTICAS DE REGIO EN FORMA TORMENTA

Un regio en forma tormenta es un enemigo astuto, especializado en acortar distancias y defenderse. Utiliza Salto de tormenta para lanzarse sobre un enemigo de aspecto débil, con la esperanza de incitarle a sufrir el daño de Carga eléctrica. Mientras tanto, alterna el uso de la Lanza corta y Lanzar relámpago para golpear a los enemigos heridos.



ROMPEDOR DEL CIELO

Los miembros de la orden de Caballeros Radiantes de los Rompedores del Cielo, a los que mucha gente considera fanáticos, creen en un estricto código moral y defienden la ley por encima de casi todo lo demás. No solo fueron la única orden que no abandonó sus juramentos durante la Traición, sino que actuaron en secreto durante milenios bajo la dirección de Nale, el Herald de la Justicia. Tras la tormenta eterna, Nale y la mayoría de los Rompedores del Cielo han optado por seguir a los cantores, creyendo que tienen derecho a Roshar como propietarios originales de la tierra.

POTENCIACIÓN

Los Rompedores del Cielo utilizan las potencias de Gravitación y División, que reciben al vincularse con los altospren. A través de la potencia de Gravitación, pueden cambiar la dirección y la fuerza de la atracción gravitatoria de un objeto, usándola para volar y correr por las paredes, o incluso para hacer volar a otras personas y objetos.

Al usar la potencia de la División, los Rompedores del Cielo pueden tocar un objeto y hacer que este (o una parte) arda, se convierta en polvo o se descomponga, por ejemplo, pueden quemar un diseño en un trozo de madera. La mayoría de los Rompedores del Cielo no obtienen esta habilidad hasta que declaran el Tercer Ideal de su orden; esta progresión es más lenta en comparación con otras órdenes, por lo que pocos Rompedores del Cielo tienen la potencia.

TÁCTICAS DEL ROMPEDOR DEL CIELO

Un **Rompedor del Cielo del Segundo Ideal** es un combatiente aéreo que emplea la Gravitación con efectos devastadores. Inicia el combate con Soporte gravitacional para tener superioridad táctica y luego Gravitación ofensiva y Disparo con Enlace contra enemigos cercanos y lejanos. Usa Amenaza de forma habitual y, si se trata de un poderoso **Rompedor del Cielo del Cuarto Ideal**, también añade la potencia de la División a su repertorio, utilizando Putridez ineludible para debilitar a los enemigos con armadura pesada.

Los Rompedores del Cielo se dedican a aplicar la justicia. Debido a ello, suelen dar prioridad a los enemigos que consideran delincuentes, ignorando inicialmente a otros a los que en principio no creen necesario detener y castigar.



ROMPEDOR DEL CIELO DEL SEGUNDO IDEAL

Rival de rango 2 – Humanoide Mediano

Físico			COGNITIVO			ESPIRITUAL		
FUE	DEF	VEL	INT	DEF	VOL	DIS	DEF	PRE
2	15	3	2	15	3	4	15	1

Salud: 40 (30 a 50) Concentración: 5 Inestabilidad: 6

Movimiento: 9 m

Sentidos: 6 m (vista)

Habilidades físicas: Agilidad +6, Armamento ligero +6, Armamento pesado +5

Habilidades cognitivas: Deducción +5, Disciplina +6, Intimidación +6, Saber +4

Habilidades espirituales: Percepción +6, Perspicacia +7

Habilidades de potencia: Gravitación +6 (2 grados)

Idiomas: según la cultura

RASGOS

Búsqueda de la verdad. El Rompedor del Cielo obtiene una ventaja en las pruebas de Deducción y Perspicacia realizadas para determinar la verdad.

ACCIONES

► **Acometida: Espada.** Ataque +6, cercanía 1,5 m, un objetivo. *Rasguño:* 3 (1d6) por laceración. *Impacto:* 9 (1d6 + 6) por laceración.

► **Disparo con Enlace (Coste: 1 punto de Inestabilidad).** Ataque +6, alcance 9 m, un objetivo. El Rompedor del Cielo toca un objeto desatendido Mediano o de menor tamaño y lo lanza contra el objetivo. *Rasguño:* 9 (2d8) por golpe o laceración. *Impacto:* 15 (2d8 + 6) por golpe o laceración.

► **Gravitación ofensiva (Coste: 1 punto de Inestabilidad).** El Rompedor del Cielo efectúa una prueba de Gravitación contra la Defensa física de un objetivo en su cercanía. Si tiene éxito, desplaza al objetivo hasta 7,5 metros en cualquier dirección y lo deja Retenido hasta el inicio del siguiente turno del Rompedor del Cielo. Si el objetivo golpea un objeto o superficie, sufre 9 (2d8) de daño por golpe. Si se cruza con un objeto en su cercanía al que no va a golpear, puede tratar de superar una prueba de Agilidad CD 16 para aferrarse al objeto y detener este movimiento forzado.

► **Soporte gravitacional (Coste: 1 punto de Inestabilidad).** El Rompedor del Cielo obtiene un valor de vuelo de 7,5 metros hasta el inicio de su siguiente turno. Al inicio de su turno, puede gastar 1 punto de Inestabilidad para mantener este efecto durante una ronda adicional.

Alternativamente, puede infundir a un aliado un valor de vuelo de 7,5 metros hasta el final del siguiente turno del aliado. En este caso, el Rompedor del Cielo puede gastar Inestabilidad adicional para extender este efecto durante un número de rondas igual a los puntos de Inestabilidad empleados.

► **Revitalizar (Coste: 1 punto de Inestabilidad).** El Rompedor del Cielo recupera 5 (1d6 + 2) puntos de salud. Puede usar esta acción gratuita incluso si está Inconsciente o no puede usar acciones por cualquier otro motivo.

➡ **Amenaza.** Tras sufrir un ataque, el Rompedor del Cielo efectúa una prueba de Intimidación contra la Defensa cognitiva del atacante. Si tiene éxito, el atacante pierde 1 punto de concentración.



“Vuestra presa cometerá errores, incumplirá la ley. Las demás órdenes siempre se consideraron fuera del alcance de la ley. Solo los Rompedores del Cielo comprendimos la importancia de establecer límites. De elegir algo externo a uno mismo y guiarse por ello”.

ROMPEDOR DEL CIELO DEL CUARTO IDEAL

Rival de rango 4 – Humanoide Mediano

Físico			COGNITIVO			ESPIRITUAL		
FUE	DEF	VEL	INT	DEF	VOL	DIS	DEF	PRE
5*	16	5*	5	19	4	5	18	3

Salud: 65 (50 a 80) **Concentración:** 6 **Investidura:** 7

Desvío: 5 (armadura esquirrada Radiante)

Movimiento: 12 m (9 m sin armadura esquirrada)

Sentidos: 15 m (vista)

Habilidades físicas: Agilidad +10*, Armamento ligero +10*, Armamento pesado +9*

Habilidades cognitivas: Deducción +9, Disciplina +8, Intimidación +9, Saber +8

Habilidades espirituales: Liderazgo +8, Percepción +8, Perspicacia +9

Habilidades de potencia: División +8 (3 grados), Gravitación +9 (4 grados)

Idiomas: según la cultura

RASGOS

Armadura esquirrada Radiante (4 cargas). El Rompedor del Cielo está equipado con armadura esquirrada. Antes de sufrir daño, puede gastar una carga (no requiere acción) para aumentar su valor de desvío contra ese daño en 10. Mientras la armadura tenga cargas, todas las pruebas de Investidura contra el Rompedor del Cielo sufrirán una desventaja, y el valor de desvío de la armadura se aplicará a todos los tipos de daño. Cuando la armadura se queda sin cargas, algunos de los atributos y habilidades del Portador del Polvo se reducen en 2, junto con los modificadores relacionados; estas características están marcadas con un asterisco (*).

Armadura rompible. Después de que el Rompedor del Cielo sufra el impacto de un ataque, el atacante puede gastar  para hacer que su armadura esquirrada pierda 1 carga.

Búsqueda de la verdad. El Rompedor del Cielo obtiene una ventaja en las pruebas de Deducción y Perspicacia realizadas para determinar la verdad.

ACCIONES

► **Acometida: Hoja esquirrada.** Ataque +9*, cercanía 1,5 m, un objetivo. *Rasguño:* 11 (2d10) espiritual. *Impacto:* 20 (2d10 + 9*) espiritual.

► **Disparo con Enlace (Coste: 1 punto de Investidura).** Ataque +9*, alcance 9 m, un objetivo. El Rompedor del Cielo toca un objeto grande o pequeño no atendido y lo lanza hacia el objetivo. *Rasguño:* 13 (2d12) por golpe o laceración. *Impacto:* 22 (2d12 + 9*) por golpe o laceración.

► **Putridez ineludible (Coste: 1 punto de Investidura).**

Ataque +8, alcance 9 m, un objetivo que esté tocando la misma superficie sólida que el Rompedor del Cielo. *Rasguño:* 18 (4d8) espiritual. *Impacto:* 26 (4d8 + 8) espiritual y el objetivo debe superar una prueba de Agilidad CD 14 o su armadura se oxida y se deteriora, disminuyendo permanentemente su valor de desvío en 1. Las armaduras dañadas de este modo pueden repararse con materiales adecuados como actividad de reposo.

► **Soporte gravitacional (Coste: 1 punto de Investidura).** El Rompedor del Cielo obtiene un valor de vuelo de 12 metros hasta el inicio de su siguiente turno. Al inicio de su turno, puede gastar 1 punto de Investidura para mantener este efecto durante una ronda adicional.

Alternativamente, puede infundir a un aliado un valor de vuelo de 12 metros hasta el final del siguiente turno del aliado. En este caso, el Rompedor del Cielo puede gastar Investidura adicional para extender este efecto durante un número de rondas igual a la Investidura empleada.

► **Gravitación ofensiva (Coste: 1 punto de Investidura).** El Rompedor del Cielo efectúa una prueba de Gravitación contra la Defensa física de un objetivo en su cercanía. Si la supera, desplaza al objetivo hasta 12 metros en cualquier dirección y lo deja Retenido hasta el inicio del siguiente turno del Rompedor del Cielo. Si el objetivo golpea un objeto o superficie, sufre 13 (2d12) de daño por golpe. Si se cruza con un objeto en su cercanía al que no va a golpear, puede intentar superar una prueba de Agilidad CD 16 para aferrarse al objeto y detener este movimiento forzado.

► **Revitalizar (Coste: 1 punto de Investidura).** El Rompedor del Cielo recupera 7 (1d6 + 4) puntos de salud. Puede usar esta acción gratuita incluso si está Inconsciente o no puede usar acciones por cualquier otro motivo.

► **Amenaza.** Tras sufrir un ataque, el Rompedor del Cielo realiza una prueba de Intimidación contra la Defensa cognitiva del atacante. Si la supera, el atacante pierde 1d4 puntos de concentración.

OPORTUNIDADES Y COMPLICACIONES

Las opciones siguientes están disponibles cuando un enemigo obtiene una Oportunidad o sufre una Complicación durante una escena con el Rompedor del Cielo:

Oportunidad. Un enemigo puede gastar  para evitar que el Rompedor del Cielo use sus acciones Gravitación ofensiva, Putridez ineludible y Revitalizar hasta el final del próximo turno de este.

Complicación. La DJ puede gastar  de la prueba de un enemigo para que el Rompedor del Cielo use su acción Putridez ineludible como .

RYSHADIO

Los ryshadios son una especie única de caballo inteligente que se caracteriza por su tamaño, temperamento e inteligencia. No solo miden al menos dos palmos más que otros caballos, sino que son más rápidos, fuertes y audaces. Tienen pezuñas de piedra que no necesitan herraduras y pueden cargar con un portador de esquirlada en armadura completa.

Estos caballos son una de las pocas especies no nativas de Roshar que han desarrollado un vínculo simbiótico con los spren. El vínculo que tienen con los musispren les otorga inteligencia y una gran resistencia. El musispren que tienen vinculado puede ser arrastrado al Reino Físico, a veces incluso manifestándose como cintas translúcidas que dejan un rastro tras el ryshadio y acentúan su majestuosidad natural.

Los ryshadios viven en manadas salvajes que se desplazan por la parte occidental del continente roshariano y rara vez se alejan hacia el este. En Shadesmar dejan una estela luminosa al moverse.

JINETES ELEGIDOS

A diferencia de los caballos normales, los ryshadios no pueden domarse ni entrenarse. Asimismo, es imposible capturarlos y sacarlos de su hábitat natural a menos que elijan a un jinete. Su gran inteligencia les permite comprender a las personas y solo eligen a jinetes “dignos”, aunque se desconocen los requisitos para merecer tal distinción.

Por lo general, los ryshadios solo obedecen al jinete que han elegido. Son extremadamente leales y están dispuestos a arriesgar su vida para encontrar a su jinete y ayudarlo. En raras ocasiones, un ryshadio puede permitir que otros lo monten, aunque solo después de estar lo suficientemente convencido de que es necesario. A veces hacen excepciones sin quejarse, como cuando llevan a personas heridas a un lugar seguro.

Aunque es poco frecuente, es posible que un ryshadio elija a varios jinetes dignos.

ADOLIN KHOLIN MONTA A SANGRE SEGURA, SU RYSHADIO.



RYSHADIO

Rival de rango 2 – Animal Grande

Físico			COGNITIVO			ESPIRITUAL		
FUE	DEF	VEL	INT	DEF	VOL	DIS	DEF	PRE
4	19	5	1	13	2	4	15	1

Salud: 48 (38 a 58) Concentración: 4 Inestabilidad: 0

Movimiento: 12 m

Sentidos: 6 m (vista)

Habilidades físicas: Agilidad +8, Atletismo +7

Habilidades espirituales: Percepción +6, Perspicacia +7

Idiomas: ninguno

RASGOS

Bestia de carga. La capacidad de carga del ryshadio es de 500 kg. Ignora el peso de la armadura esquivada que lleva el jinete que ha elegido.

ACCIONES

► **Acometida: Cascos.** Ataque +7, cercanía 3 m, un objetivo. Rasguño: 5 (1d10) por golpe. Impacto: 12 (1d10 + 7) por golpe.

► **Coz.** Ataque +7, cercanía 3 m, un objetivo. Rasguño: 4 (1d8) por golpe. Impacto: 11 (1d8 + 7) por golpe y el objetivo retrocede 4,5 metros.

► **Carga.** El ryshadio se mueve hasta 12 metros en línea recta sin activar Acometidas reactivas. Cuando lo hace, puede atravesar los espacios de personajes reticentes. Los enemigos en esta línea deben tener éxito en una prueba de Atletismo CD 17 o quedan Tumbados y sufren 11 (2d10) por golpe al ser pisoteados.

► **Compañero leal.** Mientras está a 18 metros o menos del jinete elegido, el ryshadio puede usar la acción Moverse como ►.

► **Sentir el peligro (Coste: 2 puntos de concentración).** Antes de que el jinete elegido por el ryshadio sea atacado por un enemigo al que pueda sentir, tendrá la opción de aumentar la Defensa física del jinete en 5 contra el ataque si se encuentra a 1,5 metros o menos.

TÁCTICAS DEL RYSHADIO

Pocas bestias son tan inteligentes, leales y fuertes como un **ryshadio**. Este feroz corcel utiliza Compañero leal y Sentir el peligro para mantenerse al alcance de su jinete y ayudarlo, pero también es un enemigo peligroso por sí mismo. Los Cascos de un ryshadio infligen un poderoso golpe y su Coz controla el campo de batalla y ofrece un respiro tanto a montura como a jinete. En el momento oportuno, la Carga del ryshadio puede ser devastadora, dejando a varios enemigos tambaleándose.

*Un ryshadio y
un musispren en
Shadesmar.*



SABIO MOLDEADOR DE ALMAS

Las personas conocidas como moldeadores de almas utilizan la potencia de la Transformación para convertir un material en otro. El trabajo de los moldeadores de almas puede ser uno de los pilares fundamentales de una comunidad. Además de crear alimentos a partir de materiales no comestibles, el moldeado de almas puede transformar materiales de construcción más baratos en otros más duraderos o lujosos, eliminar residuos en lugar de canalizarlos por tuberías y



IRINA NORDSOL

obtener metales difíciles de extraer. Debido a lo valiosas que son estas habilidades, las gemas necesarias para el moldeado de almas pueden tener una gran demanda. Las esmeraldas son especialmente apreciadas, ya que permiten el trabajo de los moldeadores de almas que crean alimentos.

MOLDEADO DE ALMAS CON FABRIALES

La mayoría de los moldeadores de almas se ayudan en su trabajo de antiguos fabriales que llevan en la mano y que reciben el mismo nombre. Estos fabriales requieren gemas específicas imbuidas de luz tormentosa; el tipo depende de la esencia que quiere producir el moldeador de almas (ver la sección “Esencias del moldeado de almas”, más adelante).

En la sociedad vorin, los moldeadores de almas solo pueden ser utilizados por fervorosos, y su uso está rodeado de secretismo. La persona que practica el moldeado de almas debe enviar su mente a Shadesmar, conectar con el aspecto cognitivo del objeto que quiere cambiar y luego convencerlo de que haga ese cambio. El esfuerzo requiere grandes cantidades de luz tormentosa, que puede romper cualquier gema utilizada en el proceso.

Un moldeador de almas puede tener como objetivo un objeto inanimado o una persona, aunque el moldeado de almas es más difícil en objetivos con niveles altos de Investidura. El moldeado de almas suele requerir tocar físicamente el objeto que se transforma, pero algunos moldeadores de almas pueden usar sus habilidades a distancia.

Los moldeadores de almas pueden transformar muchos objetos, pero la mayoría solo trabajan con una o dos Esencias específicas; estos moldeadores de almas no pueden transformar objetos en otras Esencias. Incluso con esta restricción, el moldeado de almas es una herramienta poderosa, utilizada para todo, desde limpiar la sangre de veneno hasta crear alimentos a partir de materiales no comestibles. Sin embargo, además de salvar vidas, los moldeadores de almas pueden usar sus habilidades en combate al moldear el alma de una persona en otro material, matando al objetivo en el proceso.

EFFECTOS EN EL MOLDEADOR DE ALMAS

Aunque el moldeado de almas no es intrínsecamente peligroso, si se practica a largo plazo puede tener efectos irreversibles en el usuario. Con el tiempo, un moldeador de almas puede convertirse en un sabio, una persona cuyo cuerpo se transforma lentamente en la Esencia que utiliza con más frecuencia. A medida que un moldeador de almas sigue trabajando con esa Esencia, le va cediendo cada vez más parte de su cuerpo.

SABIO MOLDEADOR DE ALMAS

Rival de rango 2 – Humanoide Mediano

Físico			COGNITIVO			ESPIRITUAL		
FUE	DEF	VEL	INT	DEF	VOL	DIS	DEF	PRE
1	13	2	2	16	4	5	18	3

Salud: 32 (25 a 39) **Concentración:** 6 **Investidura:** 0

Movimiento: 7,5 m

Sentidos: 15 m (vista)

Habilidades cognitivas: Disciplina +7, Intimidación +6, Saber +4

Habilidades espirituales: Perspicacia +8, Supervivencia +8

Idiomas: según la cultura

RASGOS

Esencias del moldeador de almas. El fabrial del moldeador de almas tiene engastado un cuarzo ahumado (humo), un rubí (fuego) y un topacio (piedra). Si uno de los ataques del moldeador de almas reduce la salud de un enemigo a 0, muere y se transforma en la Esencia correspondiente a ese ataque.

ACCIONES

► **Piedra.** Ataque +7 contra espiritual, cercanía 1,5 m, un objetivo. *Rasguño:* 3 (1d6) espiritual. *Impacto:* 10 (1d6 + 7) espiritual y el moldeador de almas puede gastar 1 punto de concentración para Ralentizar al objetivo hasta el final del siguiente turno de este.

►► **Humo.** Ataque +7 contra espiritual, cercanía 1,5 m, un objetivo. *Rasguño:* 7 (2d6) espiritual. *Impacto:* 14 (2d6 + 7) espiritual.

►► **Moldeado de almas.** El moldeador de almas toca un objeto Mediano o de menor tamaño y efectúa una prueba de Disciplina CD 17. Si tiene éxito, transforma el objeto en una de sus Esencias. Si lo prefiere, puede gastar 2 puntos de concentración para elegir un objeto Grande.

►► **Fuego.** El moldeador de almas transforma el aire en fuego alrededor de sus enemigos. Todos los enemigos situados a 1,5 metros o menos sufren 9 (2d8) de daño por energía. El moldeador de almas puede gastar 1 punto de concentración por enemigo que esté en su cercanía para que el fuego prenda su ropa. Un personaje con la ropa en llamas queda Afligido [2d8 por energía] hasta que él o un personaje que lo tiene en su cercanía usa ► para apagar el fuego.

↪ **Protección con moldeado (Coste: 2 puntos de concentración).** Antes de que un ataque a distancia impacte contra el moldeador de almas o un aliado situado a 1,5 metros o menos, efectúa una prueba de Disciplina. Si el resultado es mayor que el de la prueba del ataque inicial, transforma el proyectil del ataque en una de sus Esencias y hace que el ataque falle.

ESENCIAS DEL MOLDEADO DE ALMAS

En la religión vorin, las Diez Esencias están vinculadas a los Heraldos y se cree que abarcan diferentes aspectos de los atributos humanos, elementales y divinos. Estas Esencias incluyen formas de materia que pueden manipularse mediante el moldeado de almas.

El moldeado de almas se centra en transformar los objetos en una Esencia, cada una de las cuales está asociada a una gema y un tipo de material específicos, tal y como se indica en la tabla Esencias del moldeado de almas.

ESENCIAS DEL MOLDEADO DE ALMAS

Gema	Esencia
Zafiro	Gas translúcido, aire
Cuarzo ahumado	Gas opaco, humo, bruma
Rubí	Fuego
Diamante	Cuarzo, vidrio, cristal
Esmeralda	Madera, plantas, musgo
Granate	Sangre, todo líquido no aceitoso
Zirconio	Todo tipo de aceite
Amatista	Metal
Topacio	Roca y piedra
Heliodoro	Carne

TÁCTICAS DEL SABIO MOLDEADOR DE ALMAS

Un **sabio moldeador de almas** transforma el material que le rodea en una de las diez Esencias. Por tradición, los fervorosos entrenados como moldeadores de almas no usan estas habilidades contra personas vivas; si le atacan, un fervoroso devoto probablemente sale huyendo mientras usa Protección con moldeado, o quizá transforma objetos de su entorno para facilitar su huida (creando cobertura con humo o fuego, por ejemplo).

Sin embargo, un sabio moldeador de almas que se deje llevar por sus motivaciones extremas o que lleve un fabrial robado, podría ser un enemigo formidable. Podría intentar transformar el cuerpo de un objetivo en una esencia con Humo, Fuego o Piedra. Contra una mirada de enemigos, un moldeador de almas de este tipo comienza con Fuego contra un grupo, con la esperanza de dañar al mayor número posible de enemigos. Usa Piedra contra un solo enemigo para frenarle, especialmente si puede usar Protección con moldeado para evitar ataques a distancia. Después de que el enemigo esté en llamas o Ralentizado, utilizará el Humo para infligir un gran daño.

La mayoría de los fabriles moldeadores de almas solo permiten que su usuario utilice una o dos Esencias; sin embargo, el precioso fabrial utilizado en el conjunto de características de este perfil otorga al sabio moldeador de almas el control de tres Esencias.

SABUESO-HACHA

Los sabuesos-hacha son una especie variopinta y existen muchas subespecies distintas que son populares en distintas regiones del continente roshariano. A diferencia de muchas otras criaturas de Roshar, los sabuesos-hacha no tienen un caparazón duro, sino una piel flexible y lisa de segmentos entrelazados. Tienen seis patas, cola de pez, orificios para los oídos a los lados de la cabeza y pequeñas mandíbulas a ambos lados de la boca que utilizan para abrir el caparazón de sus presas.

Comunican su estado de ánimo moviendo unas antenas plumosas y emitiendo trinos, un reclamo único que suena como dos voces superpuestas y resonantes. Cuando están contentos, su barritar reverbera como un zumbido, pero se convierte en un bramido cuando sienten dolor o están enfurecidos.

Su tamaño depende de la variedad. Los ejemplares más grandes pueden alcanzar la altura de la cintura de un humano o cantor promedio, mientras que las variedades más pequeñas suelen ser apreciadas por su velocidad. Los sabuesos-hacha son depredadores y cazan criaturas pequeñas como los cremlinos y hasta tan grandes como puercos. En estado salvaje, viven en manadas y cazan juntos. Las madres sabueso-hacha son ferozmente protectoras con sus cachorros.

TÁCTICAS DEL SABUESO-HACHA

Un **sabueso-hacha** rara vez se encuentra solo, ya que caza mejor en manada. Su objetivo inmediato es derribar a la presa con el Mordisco (con la ventaja de Instintos de manada, si es posible), lo que permite que otros sabuesos-hacha se acerquen para matarla con la reacción A la caza. Suelen atacar juntos a un solo enemigo en lugar de dispersarse entre un grupo, y a menudo apartan a un enemigo desprevenido de sus aliados para derrotarle más fácilmente.

SABUESO-HACHA

Secuaz de rango 1 – Animal Pequeño

FÍSICO			COGNITIVO			ESPIRITUAL		
FUE	DEF	VEL	INT	DEF	VOL	DIS	DEF	PRE
2	14	2	0	10	0	3	13	0

Salud: 12 (9 a 15)

Concentración: 2

Investidura: 0

Movimiento: 12 m

Sentidos: 12 m (olfato)

Habilidades físicas: Agilidad +4, Atletismo +4, Sigilo +3

Habilidades espirituales: Percepción +5, Supervivencia +4

Idiomas: ninguno

RASGOS

Sentidos mejorados. El sabueso-hacha obtiene una ventaja en las pruebas que no son de ataque y que se basan en el olfato.

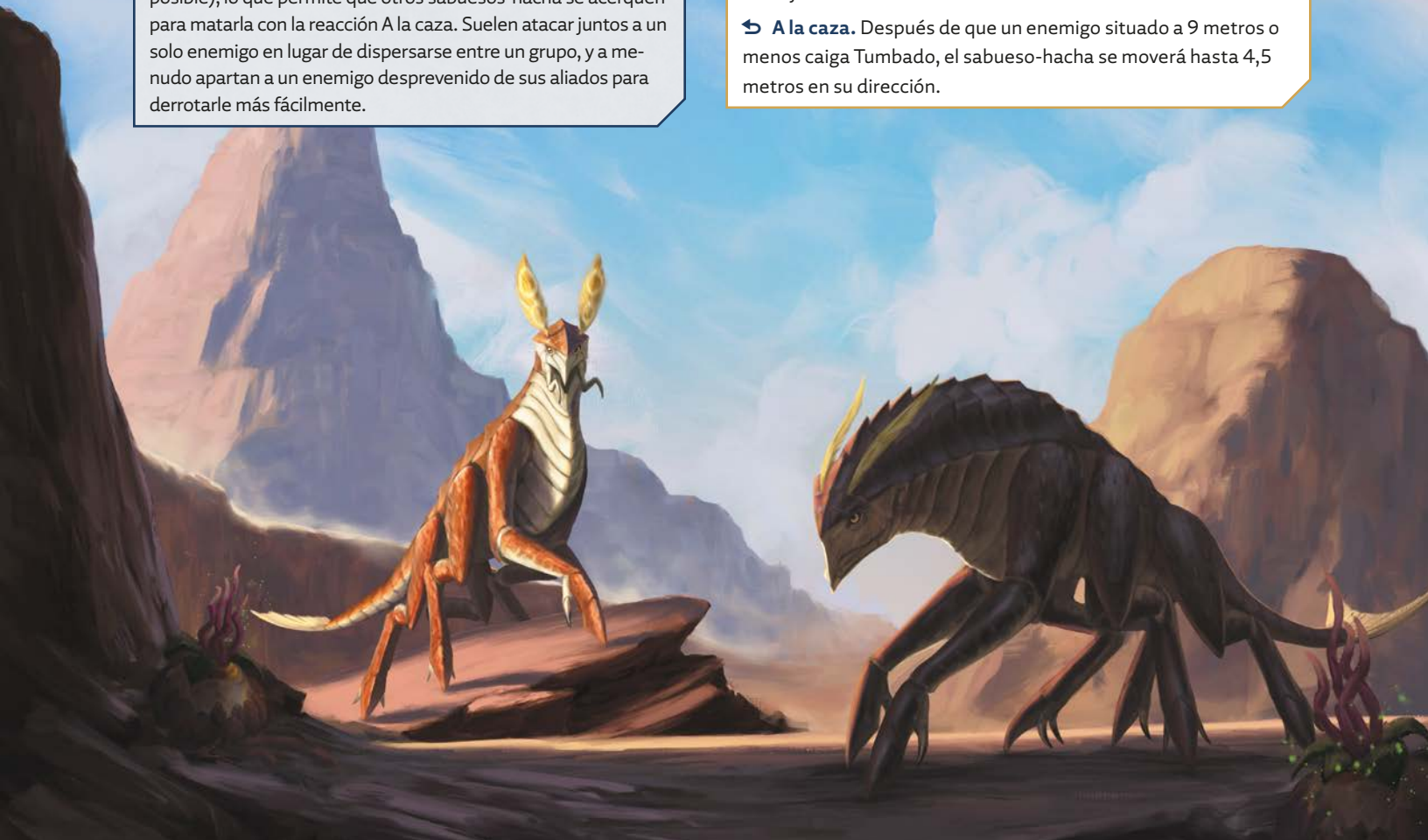
Secuaz. El sabueso-hacha queda derrotado inmediatamente cuando sufre una lesión y sus ataques no pueden provocar impactos críticos.

ACCIONES

► **Acometida: Mordisco.** Ataque +4, cercanía 1,5 m, un objetivo. *Rasguño:* 2 (1d4) por laceración. *Impacto:* 6 (1d4 + 4) por laceración y si el objetivo es Mediano o de menor tamaño, el sabueso-hacha puede gastar 1 punto de concentración para derribar al objetivo dejándole Tumbado, y luego moverse hasta 3 metros arrastrándolo.

► **Instintos de manada.** Mientras está a 1,5 metros o menos de un aliado, el sabueso-hacha puede usar la acción Obtener ventaja como ►.

↪ **A la caza.** Después de que un enemigo situado a 9 metros o menos caiga Tumbado, el sabueso-hacha se moverá hasta 4,5 metros en su dirección.



SANGRE ESPECTRAL

Los Sangre Espectral son una organización secreta; aunque tienen una célula en Roshar, son originarios del planeta Scadrial y se dedican a proteger su hogar (ver “Los Sangre Espectral” en el capítulo 5). Para afiliarse, es necesario ser reclutado por otro Sangre Espectral. Al unirse, cada miembro se tatúa un símbolo formado por tres diamantes superpuestos en algún lugar del cuerpo.

La organización opera con una rígida estructura de mando y sigue principios firmes. Sus miembros comparten secretos libremente entre ellos, pero tienen prohibido hacerlo con personas ajenas a la organización, y quienes rompen esta confianza corren el riesgo de que les persigan y maten por poner en peligro a todos los demás.

En la búsqueda de su objetivo principal, defender Scadrial a toda costa, los Sangre Espectral no tienen reparos en matar a quienes puedan interferir en sus planes. Trabajan con flexibilidad a favor o en contra de varias personas y

facciones de Roshar, según lo que mejor se adapta a sus necesidades.

La rama roshariana de los Sangre Espectral está algo alejada del cuerpo principal y sus asociados scadrianos consideran que sus acciones son erráticas.

CAPACIDADES Y RECURSOS

Los Sangre Espectral son expertos en infiltración y tienen experiencia en el uso de subterfugios, sabotaje y asesinato. Incluso aquellos que no son nativos de Roshar pueden adaptar perfectamente su apariencia y comportamiento para integrarse en las culturas e instituciones rosharianas.

Como muchos de sus miembros son saltamundos conocedores del Cosmere, tienen acceso a tecnología y recursos valiosos de otros planetas. Dada la falta de conocimiento sobre el Cosmere que impera en Roshar, utilizan estos enigmáticos medios para sacar ventaja a los habitantes del planeta.

ESPÍA SANGRE ESPECTRAL

Rival de rango 1 – Humanoide Mediano

Físico			COGNITIVO			ESPIRITUAL		
FUE	DEF	VEL	INT	DEF	VOL	DIS	DEF	PRE
0	14	4	2	14	2	1	13	2

Salud: 21 (16 a 26) **Concentración:** 4 **Investidura:** 0

Desvío: 1 (cuero)

Movimiento: 9 m

Sentidos: 3 m (vista)

Habilidades físicas: Agilidad +5, Armamento ligero +6, Sigilo +6

Habilidades cognitivas: Saber +3, Deducción +4

Habilidades espirituales: Engaño +4, Percepción +3, Perspicacia +3, Supervivencia +2

Idiomas: según la cultura

RASGOS

Infiltración. El espía puede gastar 1 punto de concentración (no requiere acción) para obtener una ventaja en una prueba de Engaño, Perspicacia o Persuasión.

Insensible al veneno. El espía obtiene una ventaja en las pruebas para resistir los efectos del veneno. Además, antes de que sufra daño vital, lo reducirá en 2.

Aproximación furtiva. Al comienzo de cada escena, si el espía no está Sorprendido y se encuentra a cubierto o en una zona donde el sentido principal de su enemigo está ofuscado, puede realizar una prueba de Sigilo (no requiere acción) con una ventaja contra la Defensa espiritual de todos los enemigos que

pueden sentir su presencia. Aquellos contra los que tiene éxito pierden su rastro y ya no pueden sentir su presencia hasta que ataca o realiza otra acción que le deja al descubierto.

ACCIONES

► **Acometida: Daga.** Ataque +6, cercanía 1,5 m o alcance 6/18 m, un objetivo. *Rasguño:* 2 (1d4) por laceración. *Impacto:* 8 (1d4 + 6) por laceración.

► **Acometida: Arco corto.** Ataque +6, alcance 24/96 m, un objetivo. *Rasguño:* 3 (1d6) por laceración. *Impacto:* 9 (1d6 + 6) por laceración.

► **Inquietud.** El espía manipula su conocimiento de un enemigo al que puede influir para ponerle nervioso. Si conoce una o varias metas, el propósito o el obstáculo del objetivo, este pierde 1d4 puntos de concentración; de lo contrario, solo pierde 1 punto de concentración.

► **Embadurnar arma (Coste: 1 punto de concentración).** El espía aplica veneno a sus ataques con Daga o Arco Corto. El siguiente enemigo impactado por un ataque con el arma embadurnada debe superar una prueba de Atletismo CD 16 o sufre 2d6 de daño vital y desventaja en todas las pruebas durante 1 minuto.

↩ **Evasión asombrosa (Coste: 1 punto de concentración).** Antes de que el espía sufra el impacto de un ataque con arma efectuado por un enemigo al que puede sentir y está situado a 18 metros o menos, llevará a cabo una acción evasiva. El atacante debe gastar 2 puntos de concentración o el impacto se convierte en un fallo.

MATÓN SANGRE ESPECTRAL

Rival de rango 2 – Humanoide Mediano

Físico			Cognitivo			Espiritual		
FUE	DEF	VEL	INT	DEF	VOL	DIS	DEF	PRE
3	16	3	2	15	3	4	18	4

Salud: 42 (34 a 50) Concentración: 5 Inestabilidad: 6

Movimiento: 9 m

Sentidos: 6 m (vista)

Habilidades físicas: Armamento ligero +6, Armamento pesado +6, Atletismo +5

Habilidades cognitivas: Intimidación +6

Habilidades espirituales: Engaño +5, Percepción +7

Idiomas: según la cultura

RASGOS

Insensible al veneno. El matón obtiene una ventaja en las pruebas para resistir los efectos del veneno. Además, antes de que sufra daño vital, lo reducirá en 2.

Implacable. Después de que el matón deje Tumbado a un enemigo, podrá realizar un ataque adicional contra ese objetivo como ► en ese turno (incluso si ya ha utilizado esa acción de Acometida).

ACCIONES

► **Acometida: Bastón de duelo.** Ataque +6, cercanía 1,5 m, un objetivo. *Rasguño:* 3 (1d6) por golpe. *Impacto:* 11 (1d6 + 8) por golpe y el matón puede gastar 1 punto de concentración para dejar Tumbado al objetivo.

► **Acometida: Daga de obsidiana.** Ataque +6, cercanía 1,5 m, un objetivo. *Rasguño:* 2 (1d4) por laceración. *Impacto:* 10 (1d4 + 8) por laceración y si el matón tenía al menos una ventaja en el ataque, infligirá 5 (2d4) de daño por laceración adicional. Con una Complicación, esta arma se rompe.

►► **Quemar peltre (Coste: 1 punto de Inestabilidad).** El matón usa las Artes Investidas de otro mundo para obtener Mejorado [Fuerza +2], Mejorado [Velocidad +2] y valor de desvío 2 hasta el inicio de su siguiente turno. Al inicio de sus turnos, el matón puede gastar 1 punto de Inestabilidad para mantener este efecto durante una ronda adicional.

►► **Intimidar (Coste: 1 punto de concentración).** El matón realiza una prueba de intimidación enfrentada contra la Disciplina de un objetivo al que puede influir. Si el matón la supera, el objetivo pierde 1 punto de concentración y deja de estar Concentrado.

TÁCTICAS DE LOS SANGRE ESPECTRAL

Un **espía Sangre Espectral** inicia el combate con astucia utilizando Obtener ventaja y Embadurnar arma para debilitar a su oponente. Luego ataca, usando Inquietud y Evasión sobrenatural para mantenerse con vida. En situaciones sociales, utiliza el rasgo Infiltración para mantener su tapadera intacta.

Un **matón Sangre Espectral** inicia el combate golpeando con el Bastón de duelo; si logra dejar Tumbado al objetivo, su rasgo Implacable le permite asestar un golpe con la Daga de obsidiana para infligir daño adicional. Utiliza Intimidar con los enemigos que percibe como amenazantes y, si prevé una dura pelea, puede Quemar peltre al empezar las hostilidades.





Yelig-nar poseía grandes poderes, quizá los de todas las potencias combinadas en una. Podía transformar a cualquier Portador del Vacío en un enemigo peligrosísimo.

SERVIDOR DE YELIG-NAR

El Deshecho Yelig-nar, conocido como Viento Asolador, es uno de los antiguos spren de Odium. En lugar de manifestarse físicamente, Yelig-nar se introduce en una amatista, que un cantor o un humano pueden tragar para vincularse con él. Aunque este vínculo otorga a su anfitrión un poder increíble, es inevitable que le consuma.

Cuando una persona se vincula con Yelig-nar, un humo oscuro gira a su alrededor y obtiene la capacidad de manipular nueve potencias, así como una destreza sobrenatural en la batalla.

El anfitrión conserva su propia personalidad y recuerdos, pero, a medida que canaliza el poder de Yelig-nar, todo su cuerpo se cubre de una armadura de caparazón y cristales de amatista brillantes. Este proceso acaba vaciando el pecho del anfitrión y reemplazando sus órganos, incluido el corazón, por una enorme gema que brilla con la luz de Odium. Si esa gema se destruye, el anfitrión muere y Yelig-nar escapa de su cuerpo.

LOS CONSUMIDOS

Yelig-nar estuvo activo durante las anteriores Desolaciones. Durante una de ellas, irrumpió en la cancillería de Nohadon y mató a los escribas del rey. En combate, podía ocupar y consumir muchos anfitriones sucesivamente, como hizo una vez con una docena de cantores en una sola batalla.

Durante la Verdadera Desolación, Yelig-nar se vinculó a dos anfitriones diferentes. Primero fue la reina Aesudan Kholin de Alezkar, aunque ella no pudo controlar al Deshecho y fue consumida en algún momento después del asedio de Kholinar. El segundo anfitrión de Yelig-nar fue el alto señor Meridas Amaram, vinculado durante la Batalla de la Explanada Thayleña. Aunque supo controlar mejor al Deshecho, y logró aprovechar su poder durante el combate, finalmente pereció.

TÁCTICAS DEL SERVIDOR DE YELIG-NAR

El **servidor de Yelig-nar** puede aniquilar a grupos de enemigos, o dividirlos para vencerlos. Usa Cohesión deshecha para atrapar a grupos de oponentes y luego Transformación deshecha para incinerarlos. Contra individuos, puede usar tácticas de ataques relámpago exasperantes; por ejemplo, puede acercarse con Patinar o Gravitación deshecha, atacar con su hoja esquilada o con División deshecha, y luego usar Gravitación deshecha para elevarse por el aire. En caso de un ataque intenso, su Caparazón de cristal le proporciona mayor protección.

El servidor de Yelig-nar puede usar nueve potencias, todas excepto Adhesión. El conjunto de características presenta reglas condensadas para cuatro potencias, pero la DJ puede usar las reglas del capítulo 6 del Manual del Archivo de las Tormentas para desplegar las nueve habilidades de potencia.

SERVIDOR DE YELIG-NAR

Jefe de rango 4– Humanoide Grande

Físico			COGNITIVO			ESPIRITUAL		
FUE	DEF	VEL	INT	DEF	VOL	DIS	DEF	PRE
7	23	6	4	20	6	5	17	2

Salud: 240 (200 a 280) **Concentración:** 10 **Investidura:** 9

Desvío: 4 (caparazón)

Movimiento: 12 m

Sentidos: 15 m (vista)

Inmunidades: Agotado, Aturdido, Sorprendido

Habilidades físicas: Agilidad +11, Armamento ligero +11, Armamento pesado +12, Atletismo +12

Habilidades cognitivas: Intimidación +11

Habilidades espirituales: Percepción +10

Habilidades de potencia: Abrasión +10 (4 grados), Cohesión +10 (4 grados), División +8 (4 grados), Gravitación +9 (4 grados), Iluminación +6 (4 grados), Progresión +9 (4 grados), Tensión +11 (4 grados), Transformación +10 (4 grados), Transportación +8 (4 grados)

Idiomas: los que conoce el anfitrión

RASGOS

Jefe. El servidor de Yelig-nar puede jugar un turno rápido y un turno lento en cada ronda. Después de que un enemigo acabe un turno, podrá gastar 1 punto de concentración para usar inmediatamente ▶ o ▶ adicional. Además, puede gastar 1 punto de concentración en su turno para eliminar un estado que le afecta.

Anfitrión del Viento Asolador. Cuando el servidor de Yelig-nar muere, su alma es consumida por el Deshecho y no puede adoptar forma en el Reino Cognitivo, mientras que Yelig-nar escapa del cadáver en forma de humo negro.

Caparazón de cristal. Antes de que el servidor de Yelig-nar sufra el impacto de un ataque, podrá gastar 1 punto de concentración para convertirlo en un rasguño (no requiere acción). Además, puede usar su caparazón como escudo, lo que le permite usar la acción Prevenirse.

Movilidad. Cuando el servidor de Yelig-nar se mueve voluntariamente en su turno, puede detener el movimiento y realizar otra acción antes de terminar su movimiento disponible. Puede reanudar ese movimiento como ▶ en cualquier momento antes del final de su turno.

ACCIONES

▶ **Acometida: Hoja esquilada.** Ataque +12, cercanía 1,5 m, un objetivo. *Rasguño:* 9 (2d8) espiritual. *Impacto:* 25 (2d8 + 16) espiritual y el servidor de Yelig-nar puede gastar 1 punto de concentración para dejar Tumbado al objetivo.

▶▶ **División deshecha (Coste: 1 punto de Investidura).** Ataque +8 contra espiritual, cercanía 1,5 m, un objetivo. *Rasguño:* 16 (3d10) por energía. *Impacto:* 24 (3d10 + 8) por energía y el objetivo queda Agotado [–1].

▶ **Cohesión deshecha (Coste: 1 punto de Investidura).** El servidor de Yelig-nar elige un espacio Enorme (4,5 metros) o de menor tamaño situado a 9 metros o menos, licuando toda la piedra que haya. Todos los enemigos que están sobre la piedra de esa zona se hunden en el suelo y quedan Ralentizados mientras siguen en la piedra líquida.

Al inicio de cada ronda, el servidor de Yelig-nar puede gastar 1 punto de Investidura para mantener este efecto durante otra ronda. Si no lo hace, la piedra se endurece y cualquier personaje que está en ella queda Inmovilizado. Un objetivo atrapado u otro personaje que lo tenga en su cercanía puede Usar una habilidad para efectuar una prueba de Atletismo CD 20, liberando al objetivo atrapado si la supera; de lo contrario, permanece atrapado hasta que es extraído de la piedra.

▶ **Gravitación deshecha (Coste: 1 punto de Investidura).** El servidor de Yelig-nar elige uno de los siguientes efectos:

Salto letal. Salta hasta 12 metros sin activar Acometidas reactivas, luego usa la Hoja esquilada como ▶ contra un personaje en su cercanía. En este caso no puede gastar concentración para dejar Tumbado al objetivo.

Vuelo. El servidor de Yelig-nar obtiene un valor de vuelo de 12 metros hasta el comienzo de su siguiente turno. Al inicio de cada uno de sus turnos, puede gastar 1 punto de Investidura para mantener este efecto durante una ronda adicional.

▶▶ **Transformación deshecha (Coste: 1 punto de Investidura).** El servidor de Yelig-nar elige un espacio Enorme (4,5 metros) situado a 10 metros o menos y transforma el aire que contiene en fuego. Todos los personajes que estén en esa zona sufren 11 (2d10) de daño por energía y los objetos inflamables desatendidos en esa área se incendian.

▶ **Patinar (Coste: 1 punto de concentración).** El servidor de Yelig-nar se mueve en línea recta hasta su valor de movimiento.

OPORTUNIDADES Y COMPLICACIONES

Las opciones siguientes están disponibles cuando un enemigo obtiene una Oportunidad o sufre una Complicación durante una escena con el servidor de Yelig-nar:

Oportunidad. Un enemigo puede gastar ♦ para usar la acción Acometida como ▶ contra el servidor de Yelig-nar. Esta Acometida no cuenta para el número máximo que puede usar el enemigo en su turno.

Complicación. La DJ puede gastar ✨ de la prueba de un enemigo para que el servidor de Yelig-nar recupere 2 puntos de Investidura y luego use su acción Gravitación deshecha como ↻ sin gastar Investidura.

SOLDADO

La vida en Roshar a menudo está marcada por la guerra, y no hay guerra sin soldados. A medida que las batallas se desarrollan en el escenario mundial, algunos líderes pueden verse tentados de tratar a los soldados como prescindibles, dispuestos a arrojar al enemigo un gran número de efectivos sin preocuparse por el coste. Sin embargo, los poderes militares de Roshar no serían nada sin sus soldados sobre el terreno.

FUNCIONES DE LOS SOLDADOS

La función y las habilidades de los soldados varían de un ejército a otro, pero generalmente se dividen en tres grupos: soldados rasos, soldados con formación especializada, y oficiales y líderes militares. Según su formación, experiencia y conocimientos, cada tipo de soldado puede suponer una amenaza y una oportunidad diferentes para aquellos con los que se encuentra.

SOLDADOS RASOS

La mayoría de los soldados de a pie están entrenados en una o dos armas y se utilizan como tropas de infantería en el frente, normalmente para defender una posición o un recurso específico. Las armas concretas que utilizan estos soldados varían mucho de una región a otra. En el Imperio azishiano, los soldados empuñan arcos, lanzas y grandes escudos, y llevan sombreros de colores junto con cota de malla. Mientras tanto, en Alezkar, que tiene la mayor fuerza militar permanente de Roshar, la mayoría de las tropas de infantería empuñan lanzas o arcos, y el uso de espadas está restringido a los oficiales. Y en Jah Keved, las tropas no son conocidas por sus armas, sino por su estrategia de hostigar al enemigo sin entrar en conflicto directo.



ANTTI HAKOSAARI

SOLDADOS ESPECIALIZADOS

Algunos ejércitos rosharianos emplean grupos especializados de soldados que reciben un entrenamiento específico, mientras que otros simplemente necesitan separarse de las tropas que les rodean por razones logísticas. Por ejemplo, los ejércitos alezi y azishiano utilizan caballería cuando hay caballos disponibles, lo que crea una función especializada tanto para los oficiales que montan en la caballería como para los mozos de cuadra que cuidan de los animales.

Mientras tanto, las cuadrillas de puentes de Alezkar no son especialistas muy apreciados, pero transportan pesados puentes que permiten a otros soldados cruzar los abismos de las Llanuras Quebradas. Estas cuadrillas de puentes son un objetivo atractivo para los soldados enemigos y, debido a la elevada cifra de bajas, los oficiales forman las cuadrillas con personas esclavizadas, desertores, delincuentes y aquellos que no tienen otro lugar al que ir.

OFICIALES Y LÍDERES

Durante la batalla, la mayoría de las fuerzas militares rosharianas tienen oficiales que comandan un grupo de tropas rasas o especializadas. Algunos puestos de oficial tienen poca autoridad y solo reflejan el rango y la habilidad del soldado, pero muchos supervisan agrupaciones pequeñas o grandes de sus compañeros soldados.

El ejército del Imperio azishiano está dividido en batallones de aproximadamente mil soldados cada uno. Los grupos de caballería están dirigidos por oficiales conocidos como jefes de caballería, cuyos pantalones de color rojo brillante destacan en el campo de batalla.

Entre los alezi, que cuentan con una cultura más militarista y reglas estrictas sobre la casta y la movilidad social, se prescriben las funciones de los oficiales, que van desde sargentos (que supervisan una escuadra de seis a ocho soldados) hasta señores de batallón y generales (que están al mando de grupos de mil y dos mil soldados, respectivamente). Los oficiales alezi, que deben ser ojos claros, son los únicos miembros del ejército a los que se les permite el uso regular de espadas.

Aunque los soldados suelen desempeñar funciones similares en todas las fuerzas militares, el papel de los oficiales puede variar según las necesidades y las prioridades de cada potencia militar. En Thaylenah, por ejemplo, muchos oficiales se especializan en combate naval debido a la dependencia del país de los barcos.

CÓMO CONVERTIRSE EN SOLDADO

Hay muchas formas de convertirse en soldado; algunos lo hacen por pasión o vocación, otros se ven obligados a alistarse y hay quienes lo ven como una forma de salir de circunstancias difíciles. En los reinos vorin, alistarse en el ejército es una de las formas más fáciles para que las personas de las

clases bajas asciendan; con ello, aumentan automáticamente su rango en la casta, o nahn, en un paso. A las personas con un nahn lo suficientemente bajo, incluso se les puede reclutar a la fuerza si su papel en la comunidad local no se considera valioso. En el caso de los ojos claros, ascender a oficial también aumenta el rango en su casta, conocida como dahn.

En Shinovar, los soldados viven junto a los monasterios y siguen las órdenes del general, que responde ante el granjero. Unos pocos guerreros selectos sirven como acólitos de los portadores de Honor dentro de los monasterios, aprendiendo técnicas avanzadas de combate y entrenando con las propias hojas de Honor. En casos extremos, se entregan piedras juradas a los soldados como método de castigo solo superado en severidad por la muerte.

LA EMOCIÓN

La Emoción es un fenómeno documentado en algunas regiones de Roshar. Causada por el Deshecho Nergaoul, la Emoción infunde lo que se describe como una combinación de deseo de competir y ganar, capacidad para ignorar el dolor y otras preocupaciones que distraen de la victoria, y una mayor concentración. Aunque se asocia más a menudo con la batalla, la Emoción puede experimentarse en cualquier momento.

Los soldados alezi, en concreto, desean sentir la Emoción, aunque la consideran una experiencia sumamente íntima y no hablan de ella si la han sentido. Aunque experimentar la Emoción es estimulante, puede conducir a un soldado bajo su influencia a cometer actos especialmente atroces, ya que le da la capacidad de ignorar su empatía e inclinación por la misericordia durante el fragor de la batalla.

TÁCTICAS DE LOS SOLDADOS

Los soldados están entrenados para ser eficaces en el campo de batalla con sus funciones especializadas. Un **arquero** combate a distancia, utilizando Disparo paralizante para conseguir superioridad inmediatamente y luego sigue con Arco largo.

Un **lancero** derriba a sus enemigos con Golpe con escudo y luego ataca con la Lanza corta. Puede utilizar Tácticas militares para frenar a los objetivos que huyen o para reforzar a sus compañeros, según el desarrollo de la batalla.

Un **bersérker de la Emoción** se lanza a la batalla sin inmuntarse ante enemigos formidables y estructuras defensivas. Lucha con una ferocidad alarmante, utilizando Furia bersérker y Golpe con escudo para abrirse camino, sin preocuparse de si hay amigos o enemigos a su paso.

ARQUERO

Secuaz de rango 1 – Humanoide Mediano

Físico			COGNITIVO			ESPIRITUAL		
FUE	DEF	VEL	INT	DEF	VOL	DIS	DEF	PRE
2	13	1	2	13	1	2	13	1

Salud: 12 (9 a 15) Concentración: 3 Investidura: 0

Desvío: 1 (cuero)

Movimiento: 7,5 m

Sentidos: 3 m (vista)

Habilidades físicas: Agilidad +3, Armamento ligero +3,
Armamento pesado +4

Habilidades cognitivas: Disciplina +3

Habilidades espirituales: Percepción +4, Supervivencia +3

Idiomas: según la cultura

RASGOS

Secuaz. El arquero es derrotado inmediatamente cuando sufre una lesión y sus ataques no pueden provocar impactos críticos.

ACCIONES

► **Acometida: Cuchillo.** Ataque +3, cercanía 1,5 m, un objetivo. *Rasguño:* 2 (1d4) por laceración. *Impacto:* 5 (1d4 + 3) por laceración.

► **Acometida: Arco largo.** Ataque +4, alcance 45/180 m, un objetivo. *Rasguño:* 3 (1d6) por laceración. *Impacto:* 7 (1d6 + 4) por laceración.

► **Apuntar.** En el primer turno del arquero de cada escena, si no está Sorprendido, puede usar la acción Obtener ventaja como ►.

↩ **Disparo paralizante (Coste: 1 punto de concentración).** Si un enemigo al que el arquero puede sentir se mueve mientras está a menos de 45 metros, sufre un ataque con el Arco largo. Si impacta, el objetivo sufre los efectos correspondientes y también queda Inmovilizado hasta el final del siguiente turno del arquero.



ANDREA TENTORI MONTALTO

LANCERO

Secuaz de rango 1 – Humanoide Mediano

Físico			Cognitivo			Espiritual		
FUE	DEF	VEL	INT	DEF	VOL	DIS	DEF	PRE
2	14	2	1	12	1	2	13	1

Salud: 14 (11 a 17) Concentración: 3 Inestabilidad: 0

Desvío: 2 (malla)

Movimiento: 7,5 m

Sentidos: 3 m (vista)

Habilidades físicas: Atletismo +4, Armamento ligero +3, Armamento pesado +4

Habilidades cognitivas: Disciplina +2, Intimidación +3

Habilidades espirituales: Percepción +4

Idiomas: según la cultura

RASGOS

Secuaz. El lancero es derrotado inmediatamente cuando sufre una lesión y sus ataques no pueden provocar impactos críticos.

Adiestramiento marcial. Al inicio de cada escena, si el lancero tiene su escudo y no está Sorprendido, obtiene los beneficios de la acción Prevenirse hasta el inicio de su primer turno.

Tácticas militares. Una vez por ronda, el lancero puede gastar 1 punto de concentración adicional para usar la reacción Ayudar o Acometida reactiva sin usar su .

ACCIONES

► **Acometida: Lanza corta.** Ataque +3, cercanía 1,5 m, un objetivo. *Rasguño:* 4 (1d8) por laceración. *Impacto:* 7 (1d8 + 3) por laceración y, si el objetivo está Tumbado, sufre 4 (1d8) de daño por laceración adicional.

► **Acometida: Arco corto.** Ataque +3, alcance 24/96 m, un objetivo. *Rasguño:* 3 (1d6) por laceración. *Impacto:* 6 (1d6 + 3) por laceración.

► **Golpe con escudo.** El lancero efectúa una prueba de Atletismo contra la Defensa física del objetivo, dejándolo Tumbado si tiene éxito.

BERSÉRKER DE LA EMOCIÓN

Rival de rango 1 – Humanoide Mediano

Físico			Cognitivo			Espiritual		
FUE	DEF	VEL	INT	DEF	VOL	DIS	DEF	PRE
2	14	2	1	14	3	2	14	2

Salud: 22 (18 a 26) Concentración: 5 Inestabilidad: 0

Desvío: 2 (coraza)

Movimiento: 7,5 m

Sentidos: 3 m (vista)

Habilidades físicas: Atletismo +4, Armamento ligero +3, Armamento pesado +4

Habilidades cognitivas: Intimidación +5

Habilidades espirituales: Liderazgo +3, Percepción +4

Idiomas: según la cultura

RASGOS

Emoción infecciosa. Cuando un enemigo saca  en una prueba de ataque contra el bersérker, ese enemigo obtiene una bonificación de +3 a esa tirada de d20. Independientemente de si el ataque impacta o falla, si hay otros personajes situados a 1,5 metros o menos del bersérker, el enemigo debe elegir uno. El ataque del enemigo también causa un rasguño al personaje elegido (sin gastar concentración).

ACCIONES

► **Acometida: Espada larga.** Ataque +4, cercanía 1,5 m, un objetivo. *Rasguño:* 4 (1d8) por laceración. *Impacto:* 8 (1d8 + 4) por laceración y, si el objetivo está Tumbado, sufre 4 (1d8) de daño adicional.

► **Acometida: Daga.** Ataque +3, alcance 6/18 m, un objetivo. *Rasguño:* 2 (1d4) por laceración. *Impacto:* 5 (1d4 + 3) por laceración.

► **Golpe con escudo (Coste: 1 punto de concentración).** El bersérker efectúa una prueba de Atletismo contra la Defensa física de un personaje Grande o de menor tamaño situado a 1,5 metros o menos, dejándolo Tumbado si tiene éxito.

► **Furia bersérker (Coste: 2 puntos de concentración).** La Emoción impulsa al bersérker. Su siguiente Acometida tiene como objetivo a todos los personajes que estén a 1,5 metros o menos e inflige 3 (1d6) de daño adicional con un impacto.

► **Arremeter (Coste: 1 punto de concentración).** Después de que sea atacado por un enemigo situado a 1,5 metros o menos, el bersérker inflige 4 (1d8) de daño por laceración al atacante.

SPREN DE SHADESMAR

Los spren menores tienen una presencia diferente en el Reino Físico y en el Reino Cognitivo. Los que se encuentran principalmente en Shadesmar solo muestran una pequeña parte de su cuerpo a los habitantes del Reino Físico. Por ejemplo, los charcos de sangre hirviendo conocidos como furiaspren en el Reino Físico son en realidad solo la baba de las fauces de la forma completa del spren.

En marcado contraste con las sociedades cohesionadas de los spren Radiantes, los spren menores de Shadesmar suelen ser nómadas. Muchos viven en el océano de cuentas, atraídos por personas y fenómenos en lugares equivalentes del Reino Físico. De esos, muchos son spren emocionales y varios de sus tipos se consideran increíblemente peligrosos en Shadesmar.

Incluso dentro de Shadesmar, los spren emocionales se sienten atraídos por las emociones del Reino Físico y gravitan hacia los lugares correspondientes. También se sienten atraídos por la luz tormentosa y el uso significativo de la potenciación.

ENCUENTROS EN SHADESMAR

Aunque la mayoría de los spren no son peligrosos, ni siquiera en Shadesmar, algunos, como los furiaspren y los dolorspren, pueden suponer una amenaza importante para los viajeros en ese reino. Los furiaspren se sienten atraídos por la ira, por lo que los viajeros de Shadesmar deben controlar su temperamento. De lo contrario, es probable que se encuentren con estos ágiles depredadores de seis patas con la cola como un látigo y espinas. Sus fauces dentadas babean sangre constantemente y cazan en manadas, por lo que rara vez se encuentran a uno solo.

En el Reino Físico, los dolorspren se agolpan inofensivamente alrededor de las heridas dolorosas, pero en el Reino Cognitivo, su atracción por la agonía los hace mucho más peligrosos. Estos diminutos humanoides anaranjados, sin rostro y demacrados, son débiles por sí mismos, pero cuando se agolpan alrededor de un personaje herido, con sus manos musculosas agarrando con avidez, el efecto puede ser debilitante.

Consulta “Spren” en el capítulo 1 para conocer más detalles sobre los spren de Roshar, y “Los spren de Shadesmar” en el capítulo 7 para ver ejemplos de cómo aparecen los spren en el Reino Cognitivo.



TÁCTICAS DE LOS SPREN DE SHADESMAR

Un **furiaspren** puede rastrear criaturas a distancia sintiendo la ira de su presa. Este spren es un feroz atacante que se acerca rápidamente a su presa para usar el Mordisco. Si el objetivo intenta huir, la represalia del furiaspren es rápida: utiliza Enroscar la cola para atrapar a su presa y Desgarrar para infligirle un gran daño.

Un **dolorspren** se aferra a los heridos tras encontrarlos con Sentido del dolor o Hambre de Investidura. Se adhiere con Sujetar, quedando colgado de la criatura y causando daño hasta que la derrota.

Varios dolorspren se interesan por un viajero.

FURIASPREN

Rival de rango 2 – Ser Mediano

Físico			Cognitivo			Espiritual		
FUE	DEF	VEL	INT	DEF	VOL	DIS	DEF	PRE
3	18	5	0	14	4	2	14	2

Salud: 38 (30 a 46) Concentración: 6 Inestabilidad: 0

Movimiento: 15 m, nadar 9 m

Sentidos: 3 m (vista)

Habilidades físicas: Agilidad +8, Atletismo +6

Habilidades cognitivas: Intimidación +7

Habilidades espirituales: Percepción +5

Idiomas: ninguno

RASGOS

Hambre de Inestabilidad. Los furiaspren pueden sentir el uso de Inestabilidad en un radio de 8 km.

ACCIONES

► **Acometida: Mordisco.** Ataque +8, cercanía 1,5 m, un objetivo. *Rasguño:* 5 (1d10) por laceración. *Impacto:* 13 (1d10 + 8) por laceración.

►► **Desgarrar (Coste: 2 puntos de concentración).** Los furiaspren restriegan sus garras y espinas contra un enemigo al que tienen inmovilizado con Enroscar la cola. El enemigo sufre 11 (2d10) por laceración al inicio de cada ronda mientras permanece Retenido de esta manera.

► **Instintos de manada.** Mientras está a 1,5 metros o menos de un aliado, el furiaspren puede usar la acción Obtener ventaja como ►.

↪ **Enroscar la cola (Coste: 1 punto de concentración).** Cuando un enemigo desencadena una Acometida reactiva del furiaspren, este puede usar la cola para intentar Agarrar al enemigo como ↪, gastando concentración como si llevara a cabo una Acometida reactiva. Mientras el furiaspren está agarrando a un enemigo de esta manera, el efecto termina si el objetivo se aleja a más de 1,5 metros, si tiene éxito en una prueba de Disciplina CD 14 o si el furiaspren usa Envolver con la cola contra otro objetivo.

DOLORSPREN

Secuaz de rango 1 – Ser Pequeño

Físico			Cognitivo			Espiritual		
FUE	DEF	VEL	INT	DEF	VOL	DIS	DEF	PRE
1	14	3	0	13	3	0	10	0

Salud: 12 (9 a 15) Concentración: 5 Inestabilidad: 0

Movimiento: 9 m

Sentidos: 1,5 m (vista)

Habilidades físicas: Agilidad +5

Habilidades espirituales: Percepción +2

Idiomas: ninguno

RASGOS

Secuaz. El dolorspren es derrotado inmediatamente cuando sufre una lesión y sus ataques no pueden provocar impactos críticos.

Hambre de Inestabilidad. Los dolorspren pueden sentir el uso de Inestabilidad en un radio de 8 km.

ACCIONES

►► **Sujetar.** Ataque +3, cercanía 1,5 m, un objetivo. *Rasguño:* 2 (1d4) por golpe. *Impacto:* 5 (1d4 + 3) por golpe y podrá gastar 1 punto de concentración para adherirse al objetivo, haciendo que quede Retenido mientras permanezca a 1,5 metros o menos. Al comienzo de su turno, el objetivo Retenido sufre 2 (1d4) de daño vital por cada dolorspren adherido. El objetivo Retenido o un personaje que lo tiene en su cercanía puede realizar una prueba de Disciplina CD 10 como ►, liberando al objetivo de un dolorspren adherido si tiene éxito. Mientras está adherido a un objetivo, el dolorspren no puede usar la acción Sujetar.

↪ **Sentido del dolor.** Después de que un personaje situado a 18 metros o menos sufre daño, el dolorspren se mueve hasta 3 metros en su dirección.

Un furiaspren
en Shadesmar.



TRONADOR

Los tronadores son criaturas de piedra que aparecen durante las Desolaciones para servir a Odium. Tienen la forma aproximada de un humanoide enorme, pero de cinco a seis veces ese tamaño, con extremidades largas y garras afiladas. Su cuerpo de piedra tiene una apariencia principalmente esquelética, con un pecho compuesto por protuberancias visibles en forma de costillas, crestas a lo largo de la espalda, una cabeza estrecha que parece una gran punta de flecha y ojos rojos y brillantes. Solamente sus manos ya miden metro y medio de largo, son extremadamente peligrosos para los humanos y un desafío incluso para los Caballeros Radiantes más fuertes.

Al igual que los Fusionados, los tronadores están animados por sombras cognitivas que adoptan forma física al hundirse en la piedra que prefieren. Solo tres seres son capaces de formar tronadores, y regresan con cada Desolación. Adoptan el color y las características de la piedra en la que viven, pero cada tronador puede distinguirse por la forma de su cuerpo. Si el cuerpo de roca de un tronador queda incapacitado, puede adoptar una nueva forma en solo unos días, lo que le permite unirse a batalla tras batalla.

A pesar de su tamaño y fuerza, los tronadores también son ágiles. Emplean su cuerpo como un arma terrible, estrellándose contra fortificaciones y edificios sin dificultad. Sin embargo, no se limitan a la fuerza bruta, ya que también pueden lanzar rocas con precisión, transportar a Fusionados aliados sin dañar su frágil cuerpo y llevar a cabo acciones sutiles y precisas similares.

Aunque los tronadores están hechos de piedra, sus ataques a edificios y fortificaciones de piedra no los dañan y no es posible destrozarlos por medios ordinarios. Las hojas esquiladas pueden hacer pedazos a un tronador, dejándolo incapaz de moverse y atacar, pero esta empresa puede ser increíblemente peligrosa tanto para los portadores de esquilada como para los edificios y personas cercanos. Sangre Nocturna, una espada y hoja esquilada inteligente, es uno de los únicos objetos conocidos que puede matar permanentemente a un tronador, ya que es extremadamente destructiva contra manifestaciones en los Reinos Físico, Cognitivo y Espiritual.

Los tronadores tienen cierto sentido de sí mismos, responden a nombres individuales y obedecen órdenes, pero no se dignan a comunicarse con los humanos más allá de rugidos estremecedores y bramidos que expresan emociones.



TRONADOR

Jefe de rango 3 – Ser Gargantuesco

Físico			COGNITIVO			ESPIRITUAL		
FUE	DEF	VEL	INT	DEF	VOL	DIS	DEF	PRE
9	24	5	2	19	7	4	16	2

Salud: 215 (170 a 260) **Concentración:** 11 **Investidura:** 0

Movimiento: 12 m

Sentidos: 6 m (vista)

Inmunidades: Tumbado, Aturdido

Habilidades físicas: Atletismo +13

Habilidades cognitivas: Intimidación +11

Idiomas: comprende todos los idiomas rosharianos, pero no habla

RASGOS

Jefe. El tronador puede jugar un turno rápido y un turno lento en cada ronda. Después de que un enemigo acaba un turno, puede gastar 1 punto de concentración para usar inmediatamente ► o ► adicional. Además, puede gastar 1 punto de concentración en su turno para eliminar un estado que le afecta.

Devastador. El tronador inflige el doble de daño a objetos y estructuras.

ACCIONES

► **Acometida: Patada.** Ataque +13, cercanía 4,5 m, un objetivo. *Rasguño:* 11 (2d10) por golpe. *Impacto:* 27 (2d10 + 16) por golpe y el tronador puede gastar 1 punto de concentración para lanzar al objetivo a hasta 18 metros de distancia. Si el objetivo golpea a otro personaje u objeto durante este movimiento, ambos sufren 11 (2d10) de daño por golpe debido a la colisión; si un personaje supera una prueba de Agilidad CD 19, sufre la mitad de daño.

► **Acometida: Machacar.** Ataque +13, cercanía 4,5 m, un objetivo. *Rasguño:* 11 (2d10) por golpe. *Impacto:* 27 (2d10 + 16) por golpe y el tronador puede gastar 1 punto de concentración para provocar un violento temblor de tierra. El objetivo del ataque y todos los enemigos situados a 4,5 metros o menos deben superar una prueba de Agilidad CD 19 o quedan Tumbados.

►► **Arrojar peñasco.** El tronador lanza un peñasco a un enemigo al que puede sentir situado a 36 metros o menos. El objetivo y todos los personajes situados a 4,5 metros o menos deben realizar una prueba de Destreza CD 19. Los personajes que fallan sufren 22 (4d10) por golpe. Los que superan la prueba sufren 11 (2d10) por golpe.

►► **Manotazo aplastante.** El tronador utiliza la palma de la mano para aplastar al enemigo contra el suelo. El objetivo debe efectuar una prueba de Atletismo CD 19. Si falla, sufre 26 (4d12) por golpe y queda Aturdido hasta el final de su siguiente turno. Si la supera, sufre 13 (2d12) por golpe y queda Desorientado hasta el final de su siguiente turno.

OPORTUNIDADES Y COMPLICACIONES

Las opciones siguientes están disponibles cuando un enemigo obtiene una Oportunidad o sufre una Complicación durante una escena con el tronador:

Oportunidad. Un enemigo puede gastar ◈ para evitar que el tronador use su acción Manotazo aplastante o gaste concentración hasta el final del siguiente turno de este.

Complicación. La DJ puede gastar ✨ de la prueba de un enemigo para que el tronador use su acción Manotazo aplastante como ➡. El objetivo sufre una desventaja en la prueba de Atletismo contra esta acción.

HISTORIA

Hace miles de años, tres tronadores (Kai-garnis, Terushal y Yushah) fueron creados a partir de las almas de antiguos cantores. Estos tronadores se vieron en épocas anteriores, pero finalmente pasaron al reino de los mitos y las leyendas. Algunas historias hablaban de Portadores del Vacío con cuerpos de piedra, pero aunque esto pudo haber sido una referencia a la memoria cultural de los tronadores, no se hizo referencia a ellos de manera más clara durante generaciones.

Durante el asedio de Kholinar, un tronador reapareció por primera vez en la era moderna. Destruyó la muralla de la ciudad y acabó con muchos de sus defensores. Durante la Batalla de la Explanada Thayleña, Odium llamó a Kai-garnis y Yushah para que volvieran a adoptar forma física; Yushah fue finalmente destruida por Sangre Nocturna, y murió de manera permanente.

TÁCTICAS DEL TRONADOR

Un **tronador** es un enemigo brutal capaz de arrasar ciudades. Usa Machacar y Arrojar peñasco contra grupos de enemigos hostigadores, pero también puede concentrar el daño en un solo objetivo con Patada, e incluso eliminar temporalmente una amenaza con Manotazo aplastante. A veces actúan para proteger a los Fusionados o acosar a los objetivos de estos.



YU-NERIG

Los yu-nerig son una especie acuática de grancaparázon con garras enormes. Viven bajo el agua, pero salen a la superficie para pupar o buscar presas a lo largo de la costa marabeziana. El hecho de estar vinculados a los spren hace que crezcan mucho, aunque no son tan temidos como los abismoides; de hecho, los yu-nerig se consideran un manjar.

LUCHAR CONTRA EL CERDO

El brillante señor Sheler, comandante del ejército de Meridas Amaram, fue hecho prisionero por los herdazianos acusado de asesinato y robo. Le dieron tres opciones: decapitación, tortura o luchar contra “el cerdo”. Eligió lo último, asumiendo que era realmente un cerdo; de repente, se encontró empapado en aceite y abandonado en la playa. El “cerdo” emergió: un enorme yu-nerig con unas garras terroríficas. Sheler no sobrevivió al encuentro.

OJOS DE ROJO Y AZUL

Marabezia tiene una práctica similar a luchar contra el cerdo. A los prisioneros condenados a la pena capital se les da una única alternativa: ser colgados de un acantilado durante la marea alta con cortes en las mejillas como cebo para los yu-nerig. Si sobreviven una semana sin ser devorados, quedan libres. Los prisioneros casi siempre sufren un ataque el primer día, pero muchos se arriesgan. Esta práctica dio lugar a una figura retórica marabeziana sobre alguien con falsas esperanzas; el dicho “Tienes ojos de rojo y azul”, se refiere a que los prisioneros ven su propia sangre carmesí y la interminable extensión del mar azul.

TÁCTICAS DEL YU-NERIG

Un **yu-nerig** es un combatiente brutal que atrapa a los enemigos con sus mortíferas Garras. Según las circunstancias de la batalla, puede Lanzar a sus enemigos contra otro objetivo o usar Espachurrar para infligir un daño tremendo. Cuando está rodeado, ataca con Barrido con garras, mientras que su Caparázon grueso le proporciona una poderosa defensa.

YU-NERIG

Jefe de rango 2 – Animal Grande

Físico			Cognitivo			Espiritual		
FUE	DEF	VEL	INT	DEF	VOL	DIS	DEF	PRE
5	18	3	2	15	3	4	16	2

Salud: 144 (120 a 168) **Concentración:** 5 **Investidura:** 0

Desvío: 2 (caparazón)

Movimiento: 4,5 m, nadar 9 m

Sentidos: 6 m (vista)

Inmunidades: Aturdido

Habilidades físicas: Agilidad +6, Atletismo +8

Habilidades cognitivas: Intimidación +6

Habilidades espirituales: Percepción +5

Idiomas: ninguno

RASGOS

Jefe. El yu-nerig puede jugar un turno rápido y un turno lento en cada ronda. Después de que un enemigo acaba un turno, puede gastar 1 punto de concentración para usar inmediatamente ► o ► adicional. Además, puede gastar 1 punto de concentración en su turno para eliminar un estado que le afecta.

Caparazón grueso. Antes de que el yu-nerig sufra el impacto de un ataque, podrá gastar 1 punto de concentración para convertirlo en un rasguño (no requiere acción).

ACCIONES

► **Acometida: Garras.** Ataque +8, cercanía 1,5 m, un objetivo. *Rasguño:* 7 (2d6) por laceración. *Impacto:* 15 (2d6 + 8) por laceración y el objetivo queda Retenido por una de las garras del yu-nerig mientras este permanece a 1,5 metros o menos. Con ►►, el objetivo o un personaje que lo tenga en su cercanía puede realizar una prueba de Agilidad o Atletismo CD 16, terminando el estado Retenido si tiene éxito.

El yu-nerig tiene dos garras, cada una de las cuales puede sujetar a un enemigo. Mientras sujeta a un enemigo con una garra, esa garra solo puede atacar al enemigo Retenido.

►► **Barrido con garra.** Ataque +8, cercanía 1,5 m, hasta cinco objetivos. El yu-nerig no puede usar esta acción si ambas garras están sujetando a enemigos. *Rasguño:* 9 (2d8) por golpe. *Impacto:* 17 (2d8 + 8) por golpe.

► **Lanzar.** El yu-nerig lanza a un enemigo que está Retenido en su garra a un espacio que puede sentir situado a 9 metros o menos. El enemigo lanzado debe efectuar una prueba de Agilidad CD 16. Si falla, sufre 1d8 de daño por golpe por cada 3 metros recorridos. Si la supera, sufre la mitad del daño.

Si lanza a un enemigo a un espacio ocupado por otro personaje, cae en el espacio desocupado más cercano y el otro personaje debe superar una prueba de Agilidad CD 16 o sufre el mismo daño.

►► **Espachurrar (Coste: 1 punto de concentración).** El yu-nerig da la vuelta a un enemigo que tiene Retenido en una garra y lo golpea contra el suelo. El objetivo debe realizar una prueba de Atletismo CD 16. Si la supera, sufre 6 (1d10) por golpe. Si falla, sufre 16 (3d10) por golpe y queda Tumbado.

OPORTUNIDADES Y COMPLICACIONES

Las opciones siguientes están disponibles cuando un enemigo obtiene una Oportunidad o sufre una Complicación durante una escena con el yu-nerig:

Oportunidad. Un enemigo puede gastar ◈ para evitar que el yu-nerig use sus acciones Lanzar y Espachurrar hasta el final del siguiente turno de este.

Complicación. La DJ puede gastar ✨ de la prueba de un enemigo para que el yu-nerig use su acción Barrido con garras como ►.







GLOSARIO Y PRONUNCIACIÓN

LA SIGUIENTE TABLA ES UN GLOSARIO E INDICA LA PRONUNCIACIÓN EN INGLÉS, PROPUESTA POR EL AUTOR, DE NOMBRES DE PERSONAS Y LUGARES DESTACADOS, ASÍ COMO DE OTROS TÉRMINOS QUE APARECEN EN ESTE LIBRO.

Como ocurre con todos los mundos del Cosmere, la pronunciación roshariana de las palabras varía según la región y el dialecto. Si una pronunciación no coincide con la forma en que tú o tus jugadores la decís, ¡no significa que estéis equivocados! Es mucho más probable que simplemente procedáis de una tierra diferente a la de los saltamundos que escribieron esta guía.

GLOSARIO Y PRONUNCIACIÓN

Nombre en inglés	Pronunciación	Traducción
Adolin	AY-doh-lin	Adolin
Adonalsium	AY-doh-NAHL-see-uhm	Adonalsium
Ahariatiam	ah-HAR-YET-yahm	Ahariatiam
Aimia	AY-mee-uh	Aimia
Aladar	AL-uh-dar	Aladar
Alethi	uh-LETH-ee	alezi
Alethkar	AL-eth-kar	Alezkar
Aqasix	AH-kha-siks	Aqasix
artifabrian	ar-tih-FAB-ree-uhn	artifabriano/a
Ashertmarn	ah-SHIRT-mahrn	Ashertmarn
Ashyn	ASH-in	Ashyn
Azimir	AY-zi-meer	Azimir
Azir	AY-zeer	Azir
Ba-Ado-Mishram	BAH AY-doh MISH-rahm	Ba-Ado-Mishram
babsk	BAHBSK	babsk
Battar	buh-TAR	Battar
Bethab	beh-THAB	Bethab
Braize	BRAYZ	Braize
Chana	CHAN-ah	Chana
Chanaranach	chah-nah-RAH-nahk	Chanaranach
Chemoarish	CHEH-moh-ah-rish	Chemoarish
chouta	CHOW-tah	chouta
chull	CHUL	chull
Cosmere	KOZ-meer	Cosmere

Nombre en inglés	Pronunciación	Traducción
crem	KREM	crem
Dabbid	DAB-id	Dabbid
dahn	DAHN	dahn
Dai-Gonarthis	DIE goh-NAR-thiss	Dai-Gonarthis
Dalinar	DAL-in-ar	Dalinar
Davar	duh-VAR	Davar
Elhokar	EL-oh-kar	Elhokar
Emul	EH-muhl	Emul
Eshonai	ESH-oh-nai	Eshonai
essai	ESS-ai	essai
fabrial	FAB-ree-uhl	fabrial
fannahn-im	fuh-NAN-eem	fannahn-im
Gavilar	GAV-uh-lar	Gavilar
Hatham	HATH-uhm	Hatham
havah	HAH-vah	havah
Herdaz / Herdazian	HAYR-daz / hayr-DAZ-ee-uhn	Herdaz / herdaziano/a
Hexi	HEK-see	Hexi
Hoid	HOYD	Hoid
Iri / Iriali	IR-ee/ee-ree-AH-lee	Iri / iriali
Ishar	ih-SHAR	Ishar
Iyatil	ee-YAH-til	Iyatil
Jah Keved	YAH kuh-VED	Jah Keved
Jasnah	YASS-nah	Jasnah
Kadasix	KAD-uh-siks	Kadasix
Kaladin	KAL-uh-din	Kaladin
Karanak	KAR-uh-nak	Karanak
Kharbranth	kar-BRANTH	Kharbranth
Kholin	koh-LIN	Kholin
Kholinar	KOH-lin-ar	Kholinar
khornak	KHOR-nak	khornak
Koravellium Avast	kor-uh-VEL-ee-um uh-VAST	Koravellium Avast
lanceryn	LAN-suh-rin	lanceryn
larkin	LAR-kin	larkin
lavis	LAH-viss	lavis

Nombre en inglés	Pronunciación	Traducción
Leshwi	LESH-wee	Leshwi
Lunamor	LOO-nuh-mor	Lunamor
Makabaki	MAK-uh-bak-ee	makabaki
makay-im	muh-KAY-eem	makay-im
mavset-im	mav-SEHT-eem	mavset-im
Meridas Amaram	MER-ih-dahs AM-uh-ram	Meridas Amaram
metacha-im	meh-TAH-chuh eem	metacha-im
Moash	MOH-ash	Moash
Moelach	MOH-uh-lak	Moelach
Mraize	m-RAYZ	Mraize
Nahel	bond NAH-el	Nahel
nahn	NAHN	nahn
Nale	NAIL	Nale
Narak	nuh-ROCK	Narak
Natanatan	NAH-tuh-NAH-tuhn	Natanatan
Navani	nuh-VAH-nee	Navani
Nergaoul	NAYR-gowl	Nergaoul
nex-im	NEKS-eem	nex-im
Nohadon	NOH-uh-don	Nohadon
Pailiah	PAY-lee-uh	Pailiah
Parshendi	par-SHEN-dee	Parshendi
Rall Elorim	RAL eh-LOR-im	Rall Elorim
Rathalas	RATH-uh-lass	Rathalas
Rayse	RAYZ	Rayse
Re-Shephir	RAY-shuh-feer	Re-Shephir
Realmatic	RELM-at-ick	Realmática
Recreance	REK-ree-uhns	Traición, la
Renarin	ruh-NAR-in	Renarin
Reshi	RESH-ee	Reshi
Rira / Riran	REER-uh/REER-uhn	Rira / rirano/a
Rlain	ruh-LAYN	Rlain
Roion	ROY-ohn	Roion
Roshar	ro-SHAR	Roshar
Ruthar	ROO-thar	Ruthar
Ryshadium	ri-SHAY-dee-um	ryshadio/a
Rysn Ftori	RIZZ-in FTOH-ree	Rysn Ftori
santhid	SAN-thid	santhid
Sebarial	suh-BAR-ee-uhl	Sebarial
Selay	SEE-lay	Selay

Nombre en inglés	Pronunciación	Traducción
Sesemalex Dar	sih-SEHM-uh-lex dar	Sesemalex Dar
Shadesmar	SHAYDZ-mar	Shadesmar
Shalash	shuh-LASHH	Shalash
Shallan	shuh-LAHN	Shallan
shanay-im	shuh-NAY-eem	shanay-im
shetel-im	shuh-TEL-eem	shetel-im
Shinovar	SHIN-oh-var	Shinovar
Sigzil	SIG-zil	Sigzil
Sja-anat	ZHAH-uh-naht	Sja-anat
spre	SPREN	spre
stagn	STAG-uhm	estagma
Sylphrena / Syl	sil-FREN-uh/SIL	Sylphrena / Syl
Szeth-son-son-Vallano	ZETH sun-sun vuh-LAH-noh	Szeth-hijo-hijo-Vallano
Tai-na	TIE-nah	Tai-na
Talanel'Elin	TAL-uh-nel ee-LIN	Talanel'Elin
Taln	TALN	Taln
Tanavast	TAN-uh-vast	Tanavast
Taravangian	TAYR-uh-VAN-jee-uhn	Taravangian
Tashikk / Tashikki	TASH-ik/ta-SHI-kee	Tashikk / Tashikki
Taszo	TAH-zo	Taszo
Thaidakar	THIE-duh-kar	Thaidakar
Thaylenah	THAY-len-ah	Thaylenah
Torol Sadeas	TOR-uhl SAH-dee-uhs	Torol Sadeas
Tukar / Tukari	too-KAR / too-KAR-ee	Tukar / tukari
Unkalaki	oon-kah-LAH-kee	Unkalaki
Urithiru	yur-ith-EE-roo	Urithiru
Valam	vuh-LAHM	Valam
Vamah	VAH-muh	Vamah
Veden	VAY-din	Veden
Venli	VEN-lee	Venli
Vorin	VOR-in	Vorin
Yezier	YEZ-eer	Yezier
yu-nerig	YOO NEH-rig	yu-nerig
Zahel	ZAH-el	Zahel

ÍNDICE DE CONJUNTOS DE ESTADÍSTICAS

Este libro contiene los siguientes conjuntos de características, que se enumeran aquí en orden alfabético.

A

abismoide: 188
Alterado: 209
aristócrata: 197
arquero: 258
asesino: 89
Aumentado: 211

B

bandido: 190
bersérker de la Emoción: 259
brillante señor: 191

C

cantor en forma de guerra: 193
cantor en forma diestra: 193
caparácara: 243
Cascarón: 217
Celestial: 215
chull: 195

D

Devastador: 217
dolorspren: 261

E

Enfocado: 219
enjambre de cremlinos: 200
Enmascarado: 221
escudero de Corredor del Viento: 201
Esencia de Medianoche: 204

espía Sangre Espectral: 252
espinablanca: 205
experto: 197

F

Fluyente: 223
furiaspren: 261

G

guardia: 226

I

Insomne: 228

J

jefe del crimen: 199

K

khornak: 229

L

ladrón: 198
lancero: 259
larkin: 230
larkin mayor: 231

M

maestro espadachín fervoroso: 207
matón Sangre Espectral: 253

P

plebeyo: 196
portador de esquirlada de élite: 234
portador de esquirlada duelista: 233
Portador del Polvo del
Segundo Ideal: 235
Tercer Ideal: 237
Cuarto Ideal: 238
Profundo: 225

R

regio en forma funesta: 240
regio en forma nocturna: 241
regio en forma tormenta: 242
Rompedor del Cielo del
Segundo Ideal: 245
Cuarto Ideal: 246
ryshadio: 248

S

sabio moldeador de almas: 250
sabueso-hacha: 251
servidor de Yelig-nar: 255

T

tronador: 263

Y

yu-nerig: 265

ÍNDICE ALFABÉTICO DE TÉRMINOS

A

abismoide (adversario): 13, 14, 160, 183, 187 a 188
Abrasión (potencia): 19
Adhesión (potencia): 19
Adonalsium: 81
adversarios: 183 a 186
 adversarios escuderos: 202
 adversarios Radiantes: 235
 adversarios, Oportunidades y Complicaciones de los: 185
 adversarios, perfiles de los: 183
 adversarios, conjuntos de características de los: 183, 185
Aharietiam: *Ver Última Desolación.*
Aimia: 28, 176, 227
Alcanzadores: *Ver lumispren.*
alezi (etnia): 28 a 33
Alezkar: 28 a 35, 112 a 118, 124 a 125, 135, 150 a 154, 164 a 167
Alm: 45 a 47
altas tormentas: 7 a 8
Alterado (adversario): 208 a 209
altos príncipes: 28, 54, 114, 164 a 167
altospren (spren Radiante): 16, 172
Amaram, Meridas: 118, 128, 145, 234
animales: 13 a 15
Antigua magia: 16, 88
antiluz: 23, 118, 146
Aqasix Supremo: 40 a 41, 90
aristócrata (adversario): 197
armadura esquirlada: *Ver portadores de esquirlada.*
arquero (adversario): 258
asesino (adversario): 189
Asesino de Blanco: *Ver Szeth-hijo-Honor.*
Ashertmarn (Deshecha): 95, 117, 152
Ashyn: 82, 107
Astillas: 3, 82
Aumentado (adversario): 210 a 211
Azimir: 42 a 43, 120 a 121
Azir: 40 a 43, 117, 118, 121, 124 a 125

B

Ba-Ado-Mishram (Deshecha): 74 a 75, 95, 111, 120 a 121, 140
Babazarnam: 63
bandido (adversario): 190
Battar (Heraldo): 93
Bav (etnia): 56
Bavlandia: 56
bersérker de la Emoción (adversario):
 Ver también Emoción, la. 257 a 259
Braize: 82, 91, 108, 111
brillante señor (adversario): 191
brumaspren (spren Radiante): 16

C

Caballeros Radiantes: 90 a 95, 108 a 109, 111 a 112, 121
calendario: 5
cantamundos: 146 a 147
canto del alba: 74, 135
Cantores del alba: 74, 106 a 108
cantores: 5, 27, 72 a 79, 106 a 108, 137, 192 a 193
 cantor, formas de: 72, 76 a 77
 cantor en forma diestra (adversario): 193
 cantor en forma de guerra (adversario): 193
 cantores esclavizados: 34, 46, 54, 57, 60, 72, 78 a 79, 115 a 116
caparácero (adversario): 194
Cascarón (adversario): 212 a 213
Celebrant: 169, 175
Celestial (adversario): 214 a 215
cenizaspren (spren Radiante): 16
chamanes de piedra: 67, 69, 95, 103
Chanaranach (Heraldo): 91
Chemoarish (Deshecha): 97
chull (adversario): 195
Cinco, los: 75, 113, 158
Ciudad Thaylen: 70, 72, 117 a 118, 120, 124 a 125

coalición de monarcas: 47, 57, 117 a 121, 124 a 125, 138
Cognitivo, Reino: *Ver Reino Cognitivo.*
Cohesión (potencia): 19
comecuernos: *Ver unkalaki.*
conjuntos de características de los adversarios: *Ver adversarios, conjuntos de características de los.*
Corredores del Viento (orden Radiante):
 Ver también Caballeros Radiantes. 16, 118, 128 a 129, 147
Cosmere: 2 a 3, 83 a 84
Críptico (spren Radiante): 16
cuadrillas de los puentes: *Ver puentes, cuadrillas de los.*
cuentas: *Ver mar de cuentas.*
Cultivación (Esquirla): 16, 81 a 82, 87 a 88, 106 a 107, 121, 133, 139, 176
 Cultivación, Perpendicularidad de: 66, 121, 176
cultivacispren (spren Radiante): 16, 175
cumbrespren (spren Radiante): 16, 172
Custodios de la Piedra (orden Radiante):
 Ver también Caballeros Radiantes. 16

D

dahns: 30 a 31
Dai-Gonarthi (Deshecha): 97
Danzantes del Filo (orden Radiante): *Ver también Caballeros Radiantes.* 16, 133
Davar, Helaran: 144
Davar, Shallan: 115 a 116, 119 a 120, 130 a 131, 142, 203
Desh: 46
Deshechos: 89, 95 a 97, 137
Desolaciones: 108 a 110,
Devastador (adversario): 216 a 217
devotarios: *Ver también vorinismo.* 101
día de la Traición: *Ver Traición, día de la.*
Diagrama, el: 60, 139 a 140
Dios del Más Allá, el: 103
dioses antiguos, los: 98
División (potencia): 19
dolorspren (adversario): 261 a 262
Dysian aimianos: *Ver Insomnes.*

E

Emoción, la: 29, 57, 97, 118, 257
Emul: 44 a 45, 90 a 93, 118 a 119, 121, 124
Enfocado (adversario): 218 a 219
enjambre de cremlinos (adversario): 200
Enmascarado (adversario): 220 a 221
Épocas Heráldicas: 108 a 110
Era de la Soledad: 112 a 116
escudero de Corredor del Viento (adversario): 201 a 202
escudero: 123, 143 a 144, 201
Escultores de Voluntad (orden Radiante):
Ver también Caballeros Radiantes. 16, 120, 134, 176
Esencia de Medianoche (adversario): 97, 203 a 204
Esencias: 90, 208, 250 a 251
esferas: 6
Eshonai: 114 a 115
espinablanca (adversario): 255
Esquirlas de Adonalsium: 3, 81 a 82, 86 a 89
experto (adversario): 197
expulsión, la: 106

F

fabriles: 20 a 23, 135 a 136
Falsa Desolación: 95, 110 a 111
fannahn-im: *Ver* Alterado.
fervorosos: *Ver también* vorinismo. 32 a 33, 100 a 101, 207
flora: 10 a 12
Fluyente (adversario): 222 a 223
Forjadores de Vínculos (orden Radiante):
Ver también Caballeros Radiantes. 16, 95, 116 a 118, 119, 173
forma carnal (forma de cantor): 76
forma de guerra (forma de cantor): 76, 192 a 193
forma de trabajo (forma de cantor): 76
forma diestra (forma de cantor): 76, 192 a 193
forma esclava (forma de cantor): *Ver también* cantores esclavizados. 78 a 80
forma gris (forma de cantor): 76
formas de poder: *Ver* formas regias.
formas regias: 77, 111, 239 a 242
Fragmentación de Adonalsium: 81
furiaspren (adversario): 260 a 261
Fusionados, marcas de: 103, 148, 208 a 225
Fusionados: 74 a 75, 82, 89, 102 a 103, 108, 116 a 117, 121, 134, 136 a 138, 150 a 157, 172, 208 a 225

G

Garith: 111
gemas corazón: 13, 72, 114, 188
gemas: 6
glifoguardas: 99
grancaparazones: 13 a 14
Graves: 140
Gravitación (potencia): 19
guardia (adversario): 226
guardianes de las canciones: 75, 134, 160
Guerra de la Venganza: 113 a 116

H

Hacedor de Soles: 34, 112 a 113
Heraldos: 86, 90 a 95, 98 a 99, 107 a 110, 121
Herdaz: 36 a 40, 118, 124 a 125, 264
herdaziano (etnia): 27, 162
Hermano, el (spren Forjador de Vínculos): 16, 23, 118, 173, 175
Hierocracia: *Ver también* vorinismo. 34, 101, 105, 112, 145
Hijos de Honor: 113, 145 a 146, 164
Hoid: 118 a 120, 127, 140, 146 a 147
hoja esquirlada: *Ver* portadores de esquirlada.
hojas de Honor: 20, 69, 108, 110, 120
Honor (Esquirla): 16, 81, 86 a 87, 106, 110 a 111, 121
Honor, perpendicularidad de: 118
honorspren (spren Radiante): 16, 86, 118 a 119, 172, 175
humanos: 5, 27, 107 a 108, 137

I

Ideales: *Ver también* Caballeros Radiantes. 109
Iluminación (potencia): 19
Imperio azishiano: 27, 36 a 43, 124 a 125
Innominada: 169, 175
Insomne (adversario): 28, 227 a 228
Integridad Duradera: 118, 169, 175
Investidura: *Ver también* potenciación. 2 a 3
Iri: 51 a 54, 117, 154 a 157
iriali (etnia): 28, 51 a 54
Ishar (Heraldo): 42, 95, 107 a 110, 121, 143
islas Reshi: 63
lyatil: 119, 141

J

Jah Keved: 54 a 57, 115 a 117, 119, 124 a 125, 140
jefe del crimen (adversario): 199
Jezrien (Heraldo): 90, 152
Juramento, el: 108

K

Kadasix: *Ver también* Heraldos. 41, 90, 98
Kaladin Bendito por la Tormenta: 114 a 115, 118, 120 a 121, 128 a 129, 140
Kalak (Heraldo): 93, 145, 175
Kharbranth: 58 a 60, 124 a 125, 139 a 140
Kholin, Adolin: 114 a 115, 118, 120 a 121, 131
Kholin, Aesudan: 117, 150 a 152, 254
Kholin, Dalinar: 34, 114 a 117, 118 a 119, 121, 124 a 125, 135, 140, 158, 161
Kholin, Elhokar: 34, 113, 117, 140, 152, 166
Kholin, Gavilar: 34, 75, 112 a 113, 145 a 146
Kholin, Gavinor: 121
Kholin, Jasnah: 34, 114, 117 a 118, 120 a 121, 126 a 127, 161
Kholin, Navani: 23, 118 a 119, 124, 135 a 136, 161
Kholin, Renarin: 116, 119 a 121, 129, 132 a 133
Kholinar: 28, 34, 113 a 114, 116 a 117, 150 a 154
khornak (adversario): 229
Ki: 143 a 144
Koravellium Avast: 87 a 88, 106

L

ladrón (adversario): 198
Lagopuro: 61 a 63, 143
lancero (adversario): 259
Largo Sendero, el: 49 a 51
larkin (adversario): 230
larkin mayor (adversario): 231
Lascas: 82
Leshwi: 118, 120, 214
Lift: 133, 143
Llanuras Quebradas: 114 a 115, 121, 149 a 151, 158 a 166, 192 a 193
lumispren (spren Radiante): 16, 172
lunas: 83
Luz de guerra: 23, 118
luz de torre: 16, 23
luz de vida: 88
luz del vacío: 89, 102, 208
luz híbrida: 23
luz tormentosa: 9, 23, 86, 121, 176

M

maestro espadachín fervoroso (adversario): 207
makabaki (etnia): 27 a 28, 36, 42
makay-im: Ver Profundo.
mano segura: 100
mar de cuentas: 169 a 171
Marabezia: 63, 143, 264
Marat: 46 a 47
marcas de Fusionados: Ver Fusionados, marcas de.
mavset-im: Ver Enmascarado.
Melishi: 95, 111
mentiraspren: Ver Crípticos.
metacha-im: Ver Enfocado.
Moash: 129, 137, 140, 214
Moelach (Deshecho): 97, 139
moldeadores de almas: 22, 173, 177, 249 a 250
moneda: 6
Montañas Irreclamadas: 60, 75
Mraize: 119, 142

N

nahns: 30 a 31
Nale (Heraldo): 90 a 91, 121, 133, 143 a 144
Nalthis: 84
Narak: 114 a 115, 158 a 160
natano (etnia): 60
Nergaoul (Deshecho): 97, 118, 257
nex-im: Ver Cascarón.
Nominadores de lo Otro (orden Radiante): Ver también Caballeros Radiantes. 16, 127, 171, 176
Nueva Natanan: 60, 124

O

Odium (Esquirla): 81, 88 a 89, 107, 118 a 121, 136 a 138, 140
Odium, fuerzas de: Ver Portadores del Vacío.
Odium, perpendicularidad de: 111, 158
ojomuerto: Ver spren ojomuerto.
ojos claros: 30 a 31, 100
ojos oscuros: 30 a 31, 100
oyentes: 6, 60, 74 a 75, 98, 102 a 103, 113 a 116, 120 a 121, 158 a 160, 193, 242 a 243

P

Padre Tormenta, el (spren Forjador de Vínculos): 16, 86 a 87, 111, 115
Pailiah (Heraldo): 93, 154
parshendi: Ver oyentes.
parshmenios: Ver cantores esclavizados.
Pasiones, las: 70, 102
patrocinadores: 123
Perpendicularidad: 3
Perpendicularidad de Cultivación: Ver Cultivación, Perpendicularidad de.
Perpendicularidad de Honor: Ver Honor, Perpendicularidad de.
Perpendicularidad de Odium: Ver Odium, Perpendicularidad de.
Picos Comecuernos: 64 a 66
planetas: 82 a 84
plebeyo (adversario): 196
portador de esquirlada de élite (adversario): Ver también portadores de esquirlada. 234
portador de esquirlada duelista (adversario): Ver también portadores de esquirlada. 233
portadores de esquirlada: 20, 112, 183, 234 a 242
portadores de Honor: 67, 120, 131
Portadores del Polvo (orden Radiante): Ver también Caballeros Radiantes. 16, 201
Portador del Polvo del Cuarto Ideal (adversario): 238
Portador del Polvo del Segundo Ideal (adversario): 235
Portador del Polvo del Tercer Ideal (adversario): 237
Portadores del Vacío: 74, 89, 107, 116, 126 a 127, 136 a 138
potenciación: 9, 19, 108
potencias: 19
prehistoria de Roshar: 106 a 107
Primera Desolación: 108
Primero del Sol: 84
Profundo (adversario): 224 a 225
Progresión (potencia): 19
Puente Cuatro: Ver también puentes, cuadrillas de los. 114, 116, 128 a 129
puentes, cuadrillas de los: 128 a 129, 158, 257
Puertas Juradas: 22, 115 a 117, 137, 140, 175 a 176

R

Rabaniel: 23, 118
Radiantes: Ver Caballeros Radiantes.
Rall Elorim: 48, 154 a 157
Rayse: 88, 111
raysio: 23, 90, 214 a 215
Re-Shephir (Deshecha): 97, 116, 161, 203 a 204
Recipientes: 82
regio en forma funesta (adversario): Ver también formas regias. 239 a 240
regio en forma nocturna (adversario): Ver también formas regias. 241
regio en forma tormenta (adversario): Ver también formas regias. 77, 114, 242
Reino Cognitivo: 3, 83, 169
Reino Físico: 3, 83
reinos: 3
Reinos Plateados: 27 a 28, 109 a 110, 112, 176
reinos vorin: 27, 98 a 100
Represalia: 121
reshi (etnia): 28, 51 a 52
Restares: 93, 145 a 146
Rira: 50 a 51
rirano (etnia): 50
ritmos de poder: 77
ritmos de Roshar: 5, 75, 79
Rlain: 119 a 121, 129
Rnamdi, Fen: 70, 117
Rompedores del Cielo (orden Radiante): Ver también Caballeros Radiantes. 16, 111, 143 a 145, 244 a 246
Rompedor del Cielo del Cuarto Ideal (adversario): 246
Rompedor del Cielo del Segundo Ideal (adversario): 245
Roshar: 5, 24 a 25, 82 a 83
ryshadio (adversario): 247

S

sabio moldeador de almas (adversario):

Ver también moldeadores de almas. 250

sabueso-hacha (adversario): 251

Sadeas, lalai: 146

Sadeas, Torol: 112, 114, 158, 164

Sagaz: *Ver* Hoid.

saltamundos: 42, 63, 84 a 85, 140 a 142, 146, 172, 179

Sangre Espectral, los: 84, 119 a 120, 141 a 143, 252 a 253

Sangre Espectral, matón (adversario): 253

Sangre Espectral, espía (adversario): 252

Sangre Nocturna: 84, 116, 119, 121, 131, 262 a 263

Santo Enclave: 57, 100

Scadrial: 84, 140 a 142, 252

Sebarial, Turinad: 161, 166

Sel: 84

selay (etnia): 28, 62 a 63

servidor de Yelig-nar (adversario): 254 a 255

Shadesmar: 3, 66, 111, 114, 118 a 120, 169 a 179

Shalash (Heraldo): 93

shanay-im: *Ver* Celestial.

shetel-im *Ver* Fluyente.

shin (etnia): 28, 67

Shinovar: 12, 67 a 69

Shmone: 111

Siah aimianos: 28

Sigzil: 120 a 121, 129, 146

siln (etnia): 56

Silnasen: 54

Sinverdad: 131

sistema planetario roshariano: 83 a 84

Sja-anat (Deshecha): 18, 97, 117, 140, 152

soldados: 256 a 259

spren: 15 a 18, 83, 172 a 175, 260 a 261

spren Forjador de Vínculos: 16

spren corrupto: 18, 132 a 133

spren ojomuerto: 15, 111, 118, 177

spren emocional: 15, 173 a 175, 260 a 261

spren iluminado: *Ver* spren corrupto.

spren de la Naturaleza: 15

spren Radiante: 16, 178

Steen: 45

susurros de muerte: 131, 139

Szeth-hijo-Honor: 67, 115 a 116, 131 a 132

T

Tai-na: 51 a 52

Taldain: 85

Talanel (Heraldo): 93, 110, 114

Taln: *Ver* Talanel.

Tanavast: 86 a 87, 106 a 108, 111

Taravangian: 57 a 58, 60, 115, 119, 121, 124 a 125, 139 a 141

Tashikk: 44, 121, 124

tatak-im: *Ver* Devastador.

Tejedores de Luz (orden Radiante): *Ver también* Caballeros Radiantes. 16, 131, 171

Tensión (potencia): 19

Thaidakar: 140 a 141

Thaylenah: 70 a 73, 102, 117, 121, 124 a 125

thayleño (etnia): 70

tiempo: 5, 83

Tierras Heladas: 58, 60

tintaspren (spren Radiante): 16

Todopoderoso: 33, 87, 98 a 99, 103

tormenta eterna: 8 a 9, 115 a 116

Torre, la: 114, 158

Traición, día de la: 111 a 112, 119

Transformación (potencia): 19

Transportación (potencia): 19

Treno: 85

tronador (adversario): 137, 262 a 263

Tu Bayla: 62

Tukar: 46, 95

U

Última Desolación: 110

Único, el: 51, 154 a 155

unkalaki (etnia): 27, 54, 56

Urithiru: 16, 109, 111, 114, 116 a 118, 124 a 125, 127, 135, 161 a 163, 207

V

vacíospren: 15, 75, 89, 116, 137

Vedel (Heraldo): 91

veden (etnia): 56

Vedenar: 54, 57

Venli: 75, 114, 116, 118, 120 a 121, 134

Verdadera Desolación: 116 a 121

veristitalianos: 127

Vigilante Nocturna, la (spren Forjador de Vínculos): 16, 44, 58, 88

Vigilantes de la Verdad (orden

Radiante): *Ver también* Caballeros Radiantes. 16, 133

vínculos Nahel: 20, 114

Visón, el: 36, 39, 118 a 119

vorin, reinos: *Ver* reinos vorin

vorinismo: 33, 57, 59 a 60, 70, 87 a 88, 90, 98 a 102, 105, 112, 165

Voz, la: 67, 95, 131

Y

Yanagawn I: 47, 117, 121

yazed-im: *Ver* Aumentado.

Yelig-nar (Deshecho): 97, 117, 152, 254 a 255

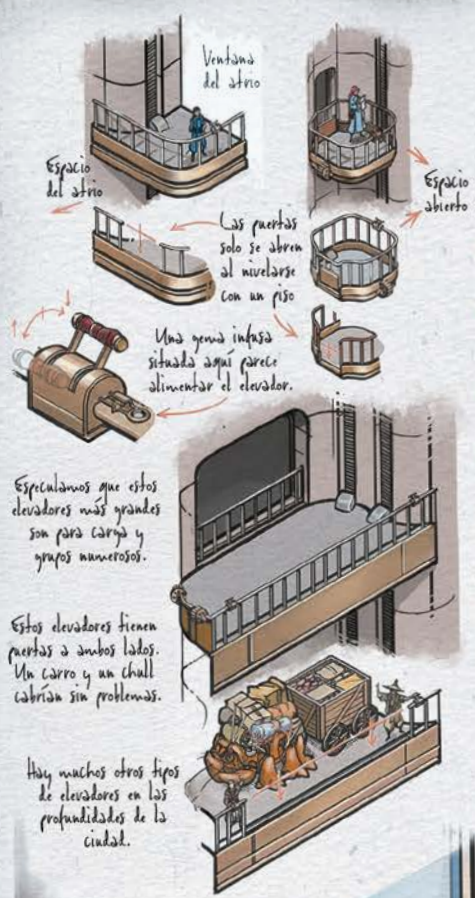
Yezier: 44, 124

Yolen: 85

yu-nerig (adversario): 63, 264 a 265

Yulay: 63

entr
a
una

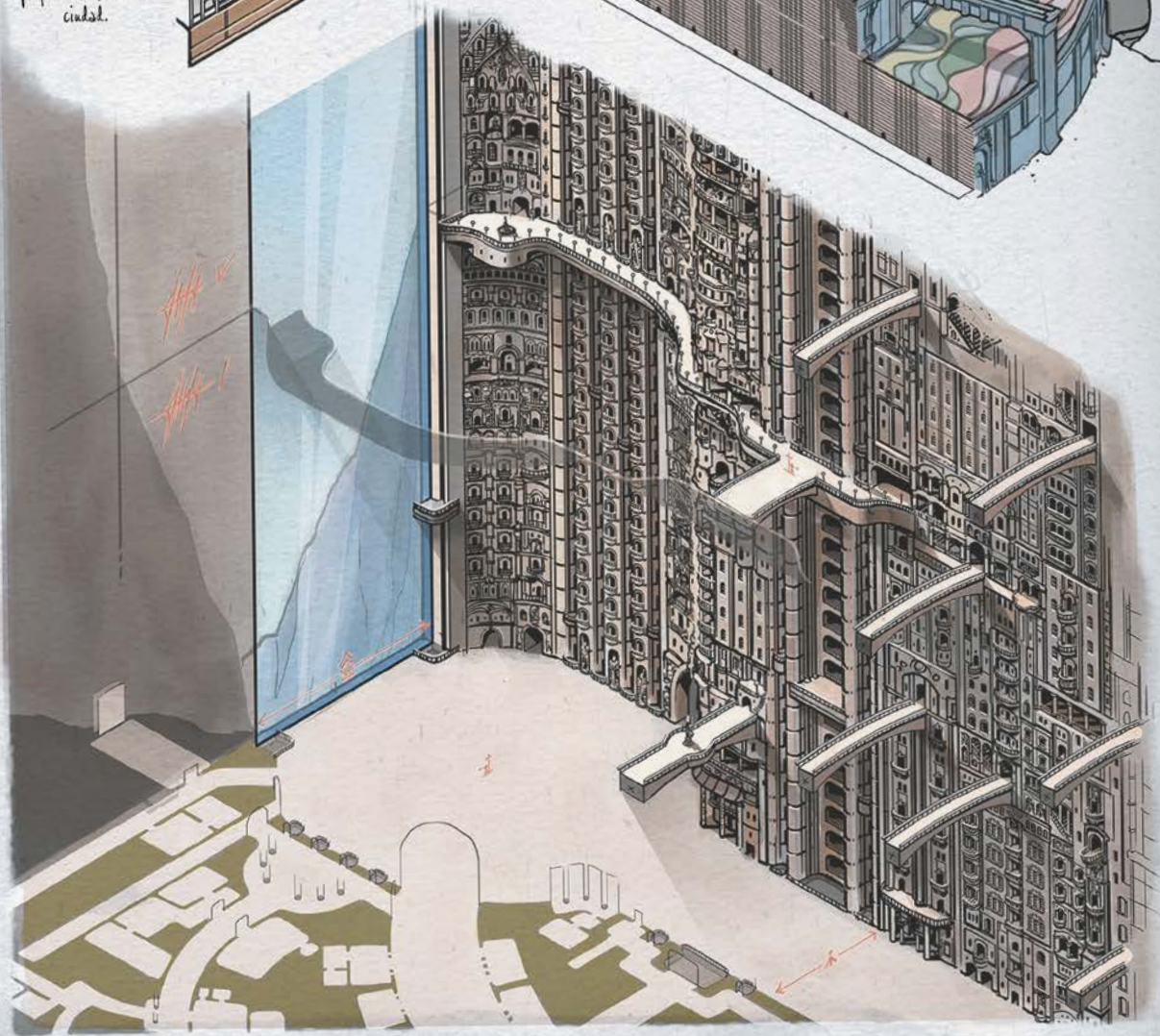
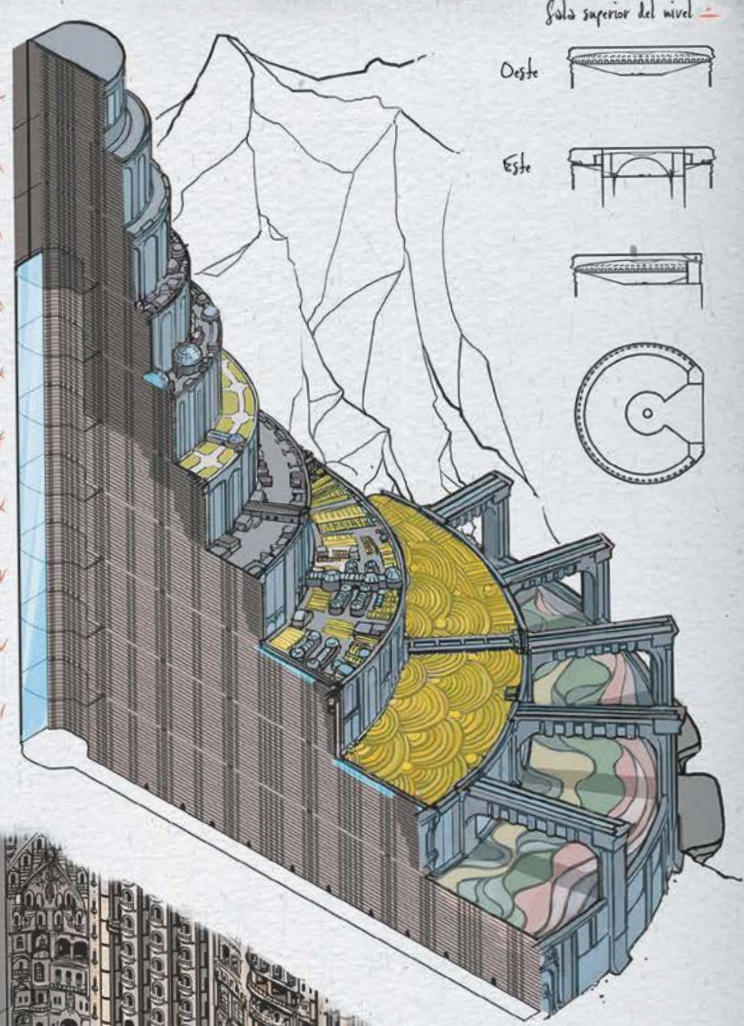
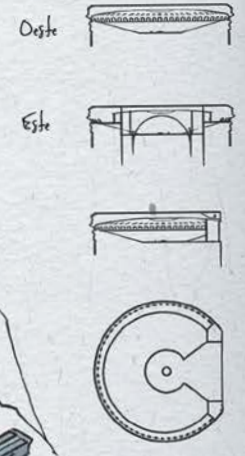


Esperamos que estos elevadores más grandes son para carga y grupos numerosos.

Estos elevadores tienen puertas a ambos lados. Un carro y un chull cabrían sin problemas.

Hay muchos otros tipos de elevadores en las profundidades de la ciudad.

Sala superior del nivel



En el Reino F...
... pueden
... tamaño, pero no
... Pueden hacerse
... como un humano, o
... como una nota
... pero siempre
... su propio as...

... físico, los cenizas pren...
... de sobre una superfi...
... ueven, parecen quier...
... dejan la superficie l...











¡TU GUÍA DEL MUNDO DE ROSHAR!

El Archivo de las Tormentas, la épica serie de fantasía de Brandon Sanderson, es famosa por su intrincada e imaginativa construcción de mundos. Esta guía de la historia, las culturas y las figuras clave de Roshar es también el primer libro de ilustraciones oficial de la serie. Tanto si eres nuevo en la ambientación como si eres un lector veterano ávido de nuevos detalles, la *Guía del mundo del Archivo de las Tormentas* es un libro bellamente ilustrado y lleno de información canónica.

Este libro también es un recurso esencial para el JUEGO DE ROL DEL COSMERE®. Junto con el *Manual del Archivo de las Tormentas*, contiene todo lo que necesitas para comenzar tu viaje en un mundo lleno de aventuras e Investidura.



COSMERE®
JUEGO DE ROL



ARTO002
Made in Lithuania